IBM PC·CD-ROM·CD-i·MULTI MEDIA TITLE·EDUTAINMENT·ARCADE

GAMER POWER

'95 5

CD ROM

GAME CHAMP The World's Finest PC & CD ROM Games Magazine

국산게임리뷰

올망졸망 파라다이스

해외 게임 리뷰

풍운천하

폭소장기

아카니아 왕국

크리처 쇼크

워크래프트

신들의 망치

라이온킹

펀저제너럴

IBM PC 집중 공략

제노사이드2

파워돌

US 네이비 화이터

영광의 비행단

플래시 트래픽

심해의 영웅들

대항해시대2

캡틴 캥

샤키

사이베리아

마스터 오브 매직

매직 카펫

통신용 게임

온라인 탱크

온라인 헥사

슈퍼컴보이용 롤플레잉 게임

「크로노 트리거」 완벽 공략 포함!!

PC게임 사용자 4,000만명을 회원으로 모십니다.!

회원 가입 방법

세이브·M클럽에 전화로 가입신청을 하면 됩니다.
(Tel. (02)3442-6127)

가입방법2

세이브·M클럽에서 게임 S/W를 1개이상 구입하면 자동 회원 가입이 됩니다.

가입방법3

(주)게임·통에서 공급하는 S/W를 구입한 후 S/W안에 있는 고객엽서를 보내시면 자동 회원 가입이 됩니다.

한번가입시 평생회원에 가입됩니다.

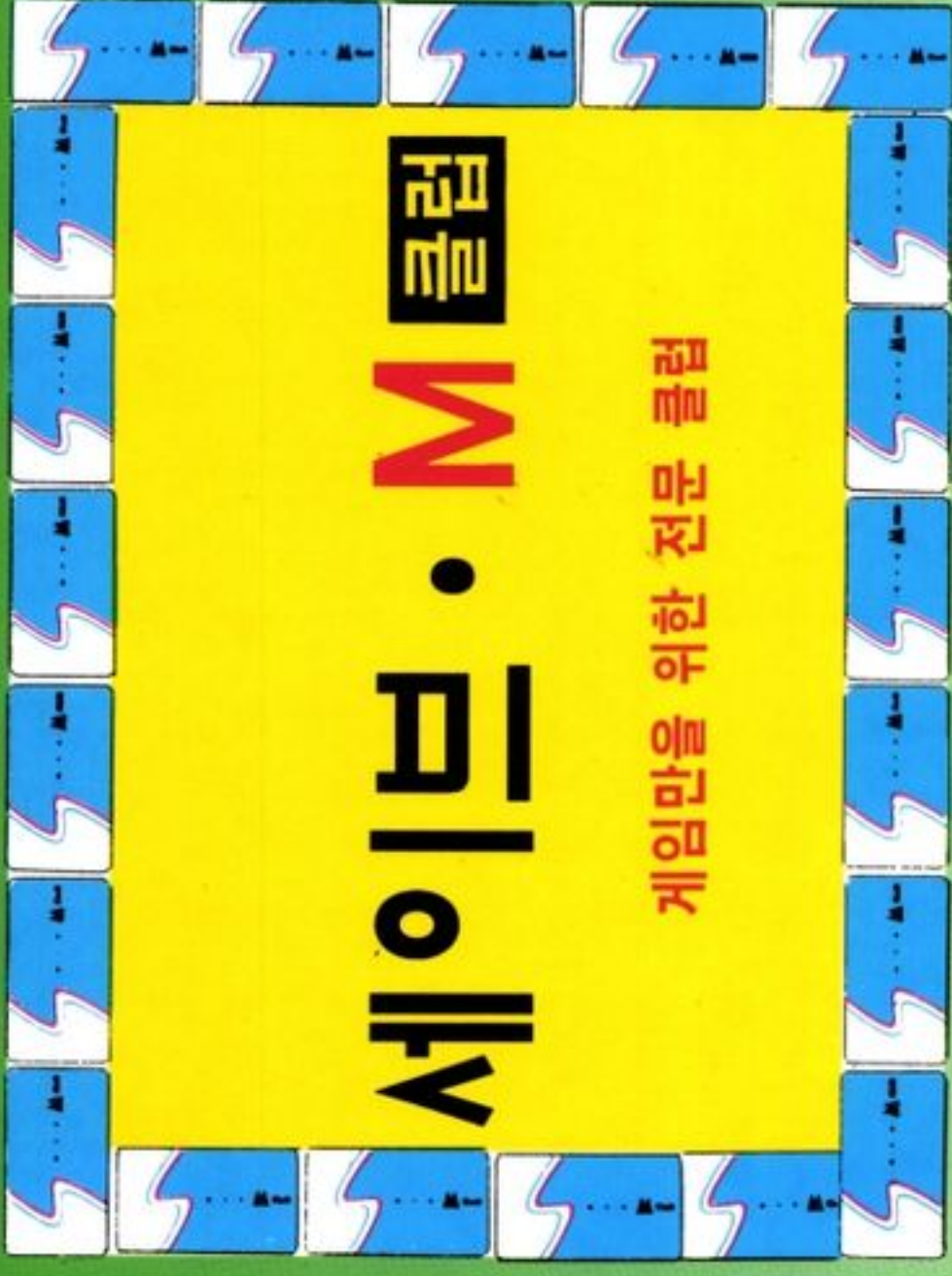
5/5 어린이날 행사안내

'95.5.5 어린이날 기념
PC게임 경진대회 및 특별전시판매

제1회 소프트라이 전국게임 경진대회

슈퍼액션볼대회에 세이브·M 회원 특별 참가 및 대회실시(행사 참가문의는 클럽 운영실 또는 잡지광고를 참조하십시오)

행사장 상설 전시장을 운영 및 특가판매실시

5월 5일 행사당일 세이브·M 상설 전시장에서는 구입자 회원가입과 게임S/W를 한정수량 특가판매합니다.
(5/5게임 S/W구입시 회원 무료 가입 혜택)

세계는 하나! 게임은 세계 공통어!
전국민이 게임을 사랑하는 나라
국민 전체를 회원으로 초대하는 클럽

세이브·M클럽 주관회사

서울시 강남구 논현동 49-16 원빌딩5층
TEL : (02) 3442-6127

세이브·M클럽 이용시 주의사항!

가격을 미리 알아보시고 이용하십시오. 세이브·M은 회원에게만 가격을 공개합니다.
가격을 미리 알아보시고 이용하십시오. 세이브·M은 회원에게만 가격을 공개합니다.

클럽 이용 안내

세이브·M클럽 전시장 이용안내
- 평 일 : 오전10 : 00~오후8 : 00
- 토요일 : 오전10 : 00~오후6 : 00
  (일요일과 공휴일은 쉽니다.)
- 위 치 : 지하철 3호선 신사역 하차

(주의) 회원증을 꼭 지참하세요.

통신판매 집에서 손 쉽게 구입할 수 있는 통신판매 제도 실시

주문방법
1. 가격을 알아본다.(일반판매점)
2. 세이브·M에 전화를 걸어회원가격을 물어본다.(회원에 한함)
3. 가까운 은행에 입금한다.
   (지로사용 가능)

우송료는 절대 없으며 가격에 우송료를 포함시키지 않는 것이 회원 혜택의 하나입니다.

지방 PC게임 매니아를 위한 통신판매

빠른 시일내에 회원 여러분의 가까운 곳에 세이브·M클럽을 열겠습니다.
세이브·M클럽은 멀리있는 지방 회원에게도 가깝게 느낄 수 있도록 보다 빠르고 안전하게 구석 구석까지 찾아가 신게임 정보와 상품을 갖다 드리고 있습니다.
어디서나 똑같은 회원됨을 느끼실 수 있습니다.

은행	계좌번호	은행	계좌번호
제일	380-20-109740	농협	066-02-076321
신탁	27107-3085207	신한	326-02-121151
상업	150-08-064895	보람	028-19-01660-4
국민	059-21-0480-597	외환	247-18-03231-4
중소	061-018706-03-014		
예금주	신 명 철	지로번호 : 5309476	

KOGA
KOREA PC Game Development Association

국산 소프트의 비폭력 선언!

기존의 단순 스크롤 액션 게임과는 다른
2인 동시 플레이어 퍼즐 형식을가미한 우리의 유저들을 위한 게임소프트
Super Trio 유저들이 잃어버린 참재미를 되찾아 줄 것이다.

SUPER TRIO

게임특징

- 동화적인 애니메이션
- 국내 최대의 스테이지
- 2인용 동시 PLAY
- 액션 아케이드
- 다중스크롤

사용환경

사용기종 : 386급 이상
HDD : 10MB이상
DOS : V3.0 이상
사운드 : 사운드 블래스터, 옥소리, 애드립, GM

(주)동성조이컴
서울시 강남구 역삼1동 832-3 영신빌딩 510호
TEL:554-8945, FAX:3452-5334

더 이상의 악역은 싫다!!

영원한 악역이었던 고렘이 펼치는 정의의 한판승부!

TINY Golem™

KOGA
KOREA PC Game Development Association

게임특징
- ◆2인 동시 플레이 가능
- ◆다중스크롤
- ◆리얼한 입체 사운드
- ◆친숙하고 코믹한 캐릭터
- ◆장르:횡스크롤슈팅

사용환경
- 사용기종:386급 이상
- HDD:7MB이상
- RAM:2MB이상
- DOS: V5. X이상
- 사운드:사운드블레스터, 옥소리, 애드립, GM

개발원
DSP TEAM
서울시 서초구 잠원동 24-2
TEL:512-9820

판매원
(주)동성조이컴
서울시 강남구 역삼1동 832-3 영신빌딩 510호
TEL:554-8945, FAX:3452-5334

IBM PC 히트게임차트

애독자인기순위

1 둠

- 액션
- id 소프트웨어
- 2HD 5장
- 32,000원
- (주)쌍용(02-270-8434)

2 탄생

- 육성 시뮬레이션
- 소프트맥스/12월말 발매
- 38,500원
- 2HD 8장
- 소프트맥스(02-598-2554)

3 윙코맨더 Ⅲ

- 비행 시뮬레이션
- 오리진
- CD 4장
- 80,000원
- 동서 게임 채널 (02-606-8020)

4 은하영웅전설 Ⅲ SP

- 전략 시뮬레이션
- 보텍 /KCT
- 2HD 4장
- 39,000원
- SKC소프트랜드 (080-023-6161)

5 프린세스메이커 Ⅱ

- 육성 시뮬레이션
- 가이낙스/만트라
- 2HD 6장
- 39,000원
- 만트라(02-594-6874)

애독자구매희망순위

1 하데스

- 비행 시뮬레이션
- 아블렉스
- 가격 미정
- 용량 미정
- LG소프트웨어 (02-7670-615)

2 스카이 & 리카

- 슈팅
- 소프트맥스
- 가격 미정
- 용량 미정
- 소프트 맥스 (02-98-2554)

3 파워돌

- 전략 시뮬레이션
- 코가도
- 가격 미정
- 용량 5.25 4장
- SKC소프트랜드 (080-023-6161)

4 브란디쉬3

- 롤플레잉
- 팔콤
- 가격 미정
- 용량 미정
- 미정

5 릴렌트리스

- 어드벤처
- 일렉트로닉 아츠
- 가격 미정
- CD ROM
- 미정

순위	타이틀	장르	제작사	구성	가격
6	킹스퀘스트 Ⅶ	어드벤처	시에라	CD ROM	45,000원
7	테이크백	비행 시뮬레이션	액스터시	CD ROM	37,000원
8	하드볼 4	시뮬레이션	아코레이드	CD ROM	45,000원
9	플래시 트래픽	어드벤처	타임워너 인터랙티브	CD ROM	55,000원
10	A열차로 달려라 4	건설 시뮬레이션	아트 딩크	3.5인치 6장	33,000원
11	사이버 워	복합 장르	The Sales Curve	CD ROM	69,500원
12	퍼스트 퀸 4	전략 시뮬레이션	메가 테크	2HD 4장	37,000원
13	캡틴 캥	액션	새론 S/W	2HD 6장	33,000원
14	마스토 오브 매직	전략 시뮬레이션	마이크로 프로즈	CD ROM	43,000원
15	전륜기병 자카토	슈팅	막고야	2HD 4장	33,000원

순위	타이틀	장르	제작사	구성	가격
6	광개토대왕	전략 시뮬레이션	동서게임채널	미정	미정
7	대혈전	액션	시그마텍	미정	미정
8	대항해시대2	전략 시뮬레이션	코에이	미정	미정
9	미스트	어드벤처	브로드번드	CD ROM	미정
10	제노사이드2	액션	팔콤	CD ROM	미정
11	젠타의 기사	롤플레잉	메가테크	미정	미정
12	알라딘	액션	버진	미정	미정
13	천사제국2	전략 시뮬레이션	그래프트 골드	미정	미정
14	테이크 백 2	비행 시뮬레이션	액스터시	미정	미정
15	3 x 3 아이즈	어드벤처	크리에이트	미정	미정

교육용 소프트웨어 광장

중학교 1학년 교과 과정

제작사 : LG소프트웨어(02-767-0615)
가 격 : 미정
IBM PC 386 이상/ 메모리 : 4메가 이상/ 윈도우 3.1 이상
논술(국어), 수리(수학), 외국어(영어)를 종합한 프로그램. 현장감있는 학습을 위해 동화상으로 처리했고 각 단원 마지막 부분의 문제 풀이를 통해 복습할 수 있다.

타이탄

제작사 : LG소프트웨어(02-767-0615)
가 격 : 38,000원
IBM PC 386 이상/ 메모리: 2메가 이상/ 도스 5.0 이상
영어 단어 및 문장을 토성 위성인 타이탄을 여행하면서 학습하는 프로그램. 쇼핑 센터, 체육관, 게임 매장 등을 다니면서 영어를 배우고 우주 전쟁 시뮬레이션 게임을 통해 지루함을 달랠 수도 있다.

스텝 중3 음악

제작사 : 스타 미디어(02-543-0368)
가 격 : 22,000원
IBM PC 386 이상/ 도스 3.1 이상
중학교 3학년 전과정에 걸친 악곡, 명곡이 들어있고 실제 화면을 보면서 박자와 음정을 실습할 수 있다. 컴맹이라도 마우스 하나만을 가지고 진행하기 때문에 이해하기 쉽다.

영어 단어 그림 사전

제작사 : KBC 정보시스템(02-841-1201)
가 격 : 38,500원
IBM PC 386 이상/ 메모리: 4메가 이상/ 한글 윈도우 3.1
단어 수준이 저학년 위주이기 때문에 쉽게 익힐 수 있다. 게임 형태로 단어를 학습하고 각 단어마다 예문이 수록되어 있기 때문에 영어 전반에 걸친 실력을 높일 수 있다.

꿀벌의 세계

제작사 : 삼성전자 소프트웨어 사업팀(02-564-0651)
가 격 : 44,000원
IBM PC 486 이상/ 메모리: 4메가 이상/ 윈도우 3.1 이상
어린이들의 자연교육을 위해 만든 다큐멘터리 시리즈. 벌에 대한 과학적인 정보를 배우고 마지막 부분에 퀴즈를 통해 복습한다.

조치훈 바둑 명국 감상

제작사 : (주)솔다(02-525-3511)
가 격 : 33,000원
IBM PC 386 이상/ 메모리: 4메가 이상/ 윈도우 3.1 이상
조치훈 명인이 86년부터 94년까지 벌였던 200여 대국을 수록했다. 또한 컴퓨터를 상대로 한 정석 바둑을 배울 수도 있다.

크리에이티브社 국내 사운드카드 유통정리 나서

싱가포르의 크리에이티브사가 한국의 사운드카드시장 질서 바로잡기에 나섰다.

관련업계에 따르면 싱가포르 크리에이티브사는 자사 미국판 사운드카드가 한국에 유입돼 공급되고 또 일부 한국 PC업체에 공급한 OEM용 사운드카드가 시중에 편법 유통돼 자사의 한국대리점인 제이씨현시스템의 영업에 지장을 주는가 하면 이들 제품의 사용자들이 AS를 제대로 받지 못해 자사 제품에 대한 소비자의 이미지가 실추될 것을 우려, 한국내 사운드카드 시장 질서 바로잡기 운동을 한다.

크리에이티브사는 특히 한국내 일부업체에서 자사 상표를 도용, 사운드카드를 유통시키고 있는 것으로 보고 상표도용자 찾기에 나섰다.

또 현재 미국 및 캐나다에서만 판매가 가능한 미주판 사운드카드가 국내에서 편법 유통되고 있는 것과 관련해서는 미주지역 딜러에게 한국내 판매를 자제해 줄 것을 요청하는 한편 한국 세관에 이의 반입을 금지시켜 줄 것을 정식으로 제의키로 했다는 것이다.

문의처 : 제이씨현 시스템 (02-727-1381)

시그마텍 스튜디오 전략 시뮬레이션 게임 제작

〈가칭:거짓말장이들〉

〔이아스〕〔대혈전〕 등을 제작한 바있는 시그마텍 스튜디오에서 파워돌 스타일의 전략 시뮬레이션 게임 〔거짓말장이들(Liars)〕을 제작중이라고 밝혔다. 현재 100페이지 분량의 시나리오를 기초로 배경 작업을 진행하고 있으며 6월 말경 출시할 예정이다.

한편 마무리 작업이 한창인 대전 액션 게임 〔대혈전〕과 슈팅 게임 〔인 투 더 선〕은 각각 4월중순과 월말경에 선보인다(가격 69,000원 예정: CD-ROM).

문의처 : 시그마텍 스튜디오 (02-872-3820)

한창 나우콤 인수

고려시멘트의 부도여파로 박성현사장이 대주주로 있는 나우콤이 신흥정보통신업체인 한창으로 넘어가게 됐다.

한창은 현재 23억5천만원인 나우콤의 자본금을 1백억원 수준으로 유상증자하면서 주식을 신규매입하는 방법으로 50% 이상의 지분을 차지, 경영권을 인수하게 된다.

두 회사는 한창을 지배주주로 하는 컨소시엄을 구성하기로 합의했으며 컨소시엄 지분은 나래이동통신, 제일제당, 한진정보통신, 다우기술등이 40% 정도 나누어 갖게될 것으로 알려졌다.

또한 고려시멘트가 지급보증했던 부채에 대해서는 한창이 지급보증을 대신할 것으로 알려졌다.

S&T ON LINE社 게임전문업체로 급부상

S&T ON LINE사는 한국과학기술대학 졸업생을 주축으로 20명의 개발인력을 확보하고 온라인게임을 개발, 나우콤 및 천리안, 하이텔 등을 통한 게임서비스 사업을 확대해가고 있다.

S&T ON LINE사는 현재 개발해 놓은 〔당구게임〕과 〔배틀테트리스〕, 〔탱크서바이벌〕, 〔헥사〕등 4종의 모뎀게임의 서비스사업을 확대키로 하고 최근 〔베틀테트리스〕게임을 천리안에 이어 나우콤과 하이텔에서도 서비스하기로 확정했으며 〔탱크서바이벌〕게임도 나우콤에 이어 천리안에서 서비스한다.

이와함께 이 회사는 온라인게임 종류를 다양화시키기로 하고 최근 머드게임인 〔1999〕를 개발, 천리안을 통해 서비스에 들어가는 한편 모뎀게임인 〔유니버설 캐논〕을 이달말부터 천리안을 통해 온라인서비스에 나선다. 그리고 한편 현재 〔볼링게임〕과 〔야구게임〕을 개발중에 있는데 이들 게임도 하반기중엔 서비스할 예정이다.

문의처 : S & T ON LINE (02-336-5555)

삼보세운판매 PC게임에 신규진출

삼보세운판매가 PC게임시장에 신규 진출한다. 삼보세운판매는 최근 미국 게임개발업체인 마인드스케이프사와 롤플레잉 게임인 〔드래곤 로어〕에 대한 판권계약을 체결하고 이를 CD 롬버전으로 한글화하여 3월 중순부터 판매했다.

삼보세운판매가 선보일 〔드래곤 로어〕는 미국에서 빅히트한 바 있는 어드벤처성이 가미된 롤플레잉게임으로 주인공 워너가 아버지의 원수를 찾아내어 결투하는 등 어려운 고난을 극복하고 마침내 드래곤 기사에 오르는 과정을 그리고 있다. 삼보세운판매는 이번에 게임 타이틀을 선보이는 것을 계기로 자체 게임도 개발하는 등 게임분야의 사업을 대폭 강화해 나가기로 했다.

문의처 : 삼보세운판매 (02-703-0334)

일본PC게임업체들 국내시장에 대거 상륙

일본 PC게임업체들이 대거 몰려올 전망이다. 최근 10여개 이상의 일본 PC게임업체들이 국내 PC 게임소프트웨어시장을 겨냥해 국내업체들과 제휴해 국내 시장공략에 적극 나서고 있다.

관련업계에 따르면 최근 국

내진출을 확정한 일본 PC 게임업체들은 은하영웅전설 시리즈의 〔보텍〕, 3 x 3 아이즈의 〔일본 크레이트〕, 〔패밀리 소프트〕와 〔코스모스 컴퓨터〕 등 10여개 회사이다.

이같은 일본 PC게임업체들의 움직임은 현재 미국과 대만산이 주류를 이루고있는 국내 PC게임시장에 일대 파란을 일으킬 것으로 보인다.

일본 PC게임업체들은 중소업체인 KCT와 제휴, NEC 게임들을 IBM호환제품으로 컨버전해 국내시장에 출시하고 있다. 이들 일본 PC게임업체와 손잡은 KCT는 보텍사의 〔은하영웅전설 3〕와 쿠레소프트웨어코보사의 〔퍼스트퀸 4〕를 내놓은 데 이어 호크쇼사의 〔와룡전〕 등을 계속해서 선보일 예정이다.

또한 SKC는 일본 게임업체와 제휴 〔파워돌〕, 〔와룡전〕, 〔퍼스트퀸 4〕를 출시한다. 특히 일본 PC게임업체들이 올하반기부터 윈도우즈용 게임을 개발해 내놓고 있기 때문에 이를 별도로 컨버전하는 불편함이 사라질 것으로 보여 일본업체들의 공세는 한층 더 거세질 전망이다.

전자4社 CD 타이틀 사업 강화

삼성, LG, 대우, 현대의 4개 전자사들이 멀티미디어 사업 기반 확충을 위해 CD 타이틀사업을 강화하고 있다. 최근 PC를 중심으로 한 멀티미디어시장이 급성장함에 따라 자체개발인력 확보 및 외국업체들과의 판권제휴에 나서는 등 CD 타이틀사업에 적극적인 자세를 보이고 있다.

삼성전자는 오는 2000년까지 세계 5대 CD타이틀 퍼블리싱 업체로 성장한다는 장기전략 목표하에 올해 2백억원을 투자하여 연말까지 100여종의 CD 타이틀을 출시할 예정이다. 올해부터 멀티미디어 사업을 본격적으로 전개하는 LG전자는 계열사인 LG 소프트웨어를 통해 CD 타이틀 사업을 적극 전개키로 하고 올해 1백억원을 투자, 올해 70여편의 CD 타이틀을 출시할 계획이다.

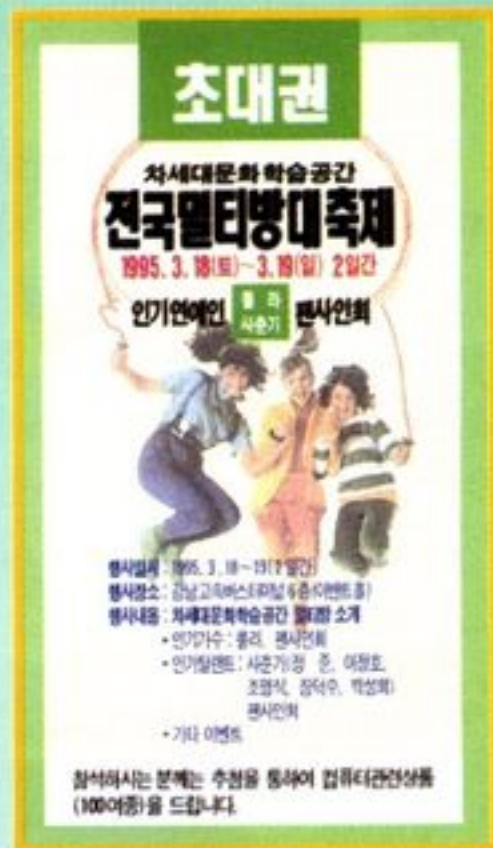
현대는 멀티미디어사업을 대폭 강화하면서 최근 미국 현지법인 현대 일렉트로닉 아메리카를 통해 게임을 중심으로 CD 타이틀 사업을 본격적으로 전개키로 하고 현지법인의 마케팅과 연구개발력을 확대하고 있다.

대우전자는 2000년대에 세계적인 영상정보서비스회사로 발돋움한다는장기적인 목표하에 엔터테인먼트를 중심으로 CD 타이틀 사업을 본격적으로 전개한다. 이에 따라 대우전자는 최근 지적재산권 분야의 자료를 CD 타이틀로 개발,출시하는 등 CD 타이틀의 자체개발에 나서고 있다.

한국소프트 CD 타이틀 사업 강화

소프트웨어 유통업체인 한국소프트가 컴퓨터와 멀티미디어를 갖춘 차세대 휴식공간인 〔멀티방〕 사업을 본격화했다.

한국소프트는 18일 강남 고속버스터미널에서 멀티방 판촉행사를 여는 것을 계기로 3월중 8개점을 개장하고 4월달부터 매달 10개점씩 〔멀티방〕을 신규 설립키로 했다.

한국소프트는 올해말까지 총 1백개의 〔멀티방〕을 개설할 계획중이다. 한국소프트는 18일 강남 고속버스터미널매장에서 개최된 판촉행사에서 인기가수 〔룰라〕를 초청해 공연도 했다.

대학강의 첫 재택수업실시

경희대는 국내에서는 최초로 3월 22일부터 PC통신망을 통해 매주 수요일마다 사회학과 전공 선택인 〔정보사회론〕을 강의하는 재택 수업을 실시했다.

수업 방식은 PC통신망 천리안의 경희대 통신동호회방에서 주어진 주제에 관해 지정된 학생이 작성한 보고서와 이에 대한 평가서를 수업이 있기 전에 4-5일전에 등록시키면 다른 학생들이 이를 읽고 토론하는 방식으로 한다. 이 강좌는 학생들의 호응이 좋아 정원 80명보다 훨씬 많은 140명이 듣는다.

청소년용 게임 다수 출시

국내 게임 제작사들이 5월 가정의 달을 맞이하여 어린이들을 위한 게임을 출시한다.

LG소프트웨어에서는 3D게임인 하데스를 출시한다. 그리고, 만트라에서는 프린세스 메이커 1,2를 합친 프린세스 메이커 디럭스판을 발매한다.

한편 패밀리 프로덕션에서는 샤키와 올망졸망 파라다이스를 삼성을 통해서 출시한다.또한 올해안에 피와 기티2도 출시할 예정이다.

한겨레 정보통신에서는 지난 달 폭발적인 인기를 구가하며 막을 내렸던 〔모래시계〕를 대전 액션 게임으로 제작할 예정이다. 아직 구체적인 예정은 밝혀지지 않았지만 박태수(최민수 분)와 이종도(정성모 분) 그리고 백재희(이정재 분), 윤혜린(고현정 분) 등이 캐릭터로 등장한다.

차세대VR 헤드세트 선보여

미국의 버추얼『i-O』사에서 이번에 i-GLASSES라는 이름의 차세대 VR헤드세트를 선보였다.

이 헤드세트는 다른 제품보다 높은 해상도와 넓은 시야를 특징으로 하며 외형에 있어서도 기존의 헬멧같은 형태가 아니라 머리둘레를 둘러싸는 모양으로 머리를 누르지 않고 피로감을 유발하지 않는다. 헤드폰의 크기는 작지만 귀 중앙에 놓여 완벽한 스테레오 사운드를 제공한다.

옵션으로 제공되는『블래스트 쉴드(BLAST SHIELD)』는 렌즈 위에 부착하면 외부의 빛을 차단해주는 역할을 해준다. 특히 i-GLASSES는 안경이나 렌즈를 끼고 착용이 가능해서 편리하다.

펜티엄 판매율 폭락

인텔의 펜티엄 프로세서에 버그가 있다는 보고가 발표되고 나서 펜티엄의 판매율이 급격히 하락하였다. 지난 크리스마스 기간에도 펜티엄의 판매율이 50% 이상 하락하였고 반면에 486기종의 판매가 늘어났다.

인텔사에서는 계속 펜티엄 칩의 버그가 일반 사용자들에게는 아무런 영향이 없다고 발표했지만 94년 12월에서 95년 1월 사이의 판매율도 60% 이상 하락하였다.

IBM사에서는 펜티엄칩의 오류가 발표되자마자 이 칩을 사용한 상품의 판매를 중지하고 이 문제점이 개선된 1월말에야 이 제품의 공급을 재개했다.

한편 마이크로소프트사에서는 이 문제에 즉각적으로 대처해서 자사의 윈도우 코드뿐 아니라 워드 프로세서와 데이타베이스에는 이 펜티엄 칩을 사용하지 않았다고 발표했다.

이제는 아무리 인텔사에서 노력을 한다해도 계산능력이 없는 펜티엄 칩'이라는 인식을 바꾸기는 어려울 것같다.

마이크로소프트사의 인터넷 전략

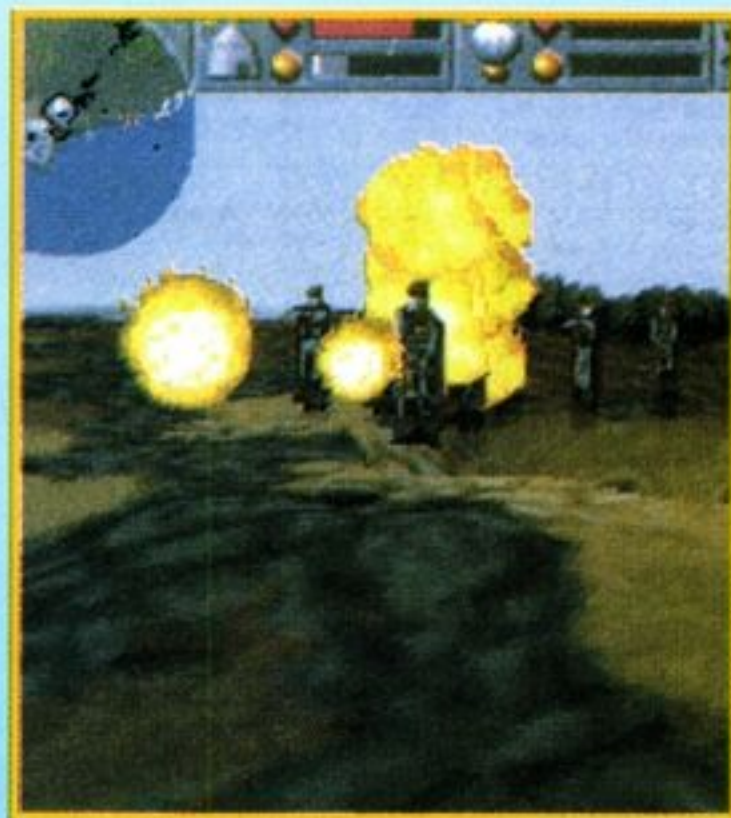
마이크로소프트사가 인터네트의 주요 서비스제공사가 될 의사를 분명히 밝혔다.

마이크로스프트사는 글로벌 네트워크 전용『모자이크 패키지(MOSAIC PACKAGE)』를 보급하고 글로벌 네트워크『마이크로소프트 네트워크』서비스를 새로 제공할 예정이다.

쉽게 온라인 서비스에 접근하는 프로그램인 모자이크의 보급과는 별도로 마이크로소프트사는『윈도우 95』사용자들을 위해 인터넷에 쉽게 연결할 수 있는 원버튼 커넥션을 보급할 예정이다.

마이크로 네트워크는 95년 8월에 개통할 예정이지만 앞으로의 전망은『윈도우 95』가 얼마나 보급되느냐에 달려 있다.

일렉트로닉 아츠 벌프로그 합병

일렉트로닉 아츠사가『테마파크』와『매직 카펫』으로 유명한 벌프로그 프로덕션을 합병했다. 지난 6년간 벌프로그사의 게임을 보급해왔던 일렉트로닉 아츠사가 이번에는 벌프로그사를 합병해서 CD ROM시장을 넓혀갈 계획을 분명히 한 것이다. 벌프로그사는 앞으로도 독자적인 게임 개발을 할 수 있도록 계약을 맺어서 앞으로 좋은 게임을 기대해도 될 듯하다. 또한『페르시아 왕자』와『미스트』로 유명한 브로더번드사는 일렉트로닉 아츠사와 결별하고 자체 보급사를 만들어 경쟁력을 키울 것라고 밝혔다.

워너社 CD 타이틀 시장에 뛰어들다

워너 뮤직 그룹이 워너 액티브라는 CD ROM전문 제작업체를 만들어 본격적으로 CD 타이틀 시장에 뛰어들었다. 워너사는 애초에 레니게이드사와 하이퍼 볼사 등을 합병하려 했으나 실패하고 아코레이드를 합병하여 워너 액티브라는 새로운 회사를 창설했다.

아코레이드는 11년 이상『하드볼』,『잭 니클라우스 골프』등 400여 이상의 CD 타이틀을 제작해 온 전문회사이다. 워너 액티브는 이제까지 아코레이드가 제작해온 모든 CD타이틀뿐만 아니라 모든 현자산을 관리한다.

『헤레틱2』 제작중

레이븐 소프트웨어사에서는 뛰어난 환상 액션 게임인 『헤레틱2』의 제작에 돌입했다.

개발사인 id소프트웨어에서는 이번 『헤레틱2』의 스토리가 전편과는 전혀 다를 것이라고 말했다. 그리고 또한 게임 초보자들을 위해서 게이머가 직접 전사나 마법사, 성직자 등을 선택할 수 있는 멀티플레이 게임으로 제작할 예정이다.

또한 둠에 나오는 현대적인 무기와 유사하고 전작과는 전혀 다른 무기들이 선보일 계획이라고...

프랑켄 슈타인 게임화

소설 프랑켄슈타인이 원작보다 훨씬 다양한 버전으로 제작될 예정이다. 이전에 보였던 원작은 괴물을 보기 흉한 모습으로 그려 놓았다. 이번에 인터플레이에서 『프랑켄슈타인: 괴물의 눈을 통해서』라는 게임으로 원작에 현실적으로 접근하려 한다.

게이머는 죽은 프랑켄슈타인 박사에 의해서 되살아난 괴물이 된다.이 게임의 스토리는 자신이 저지르지도 않은 죄 때문에 사형을 당했다는 사실을 기억한 채 전기충격으로 죽음에서 막 깨어나는 것으로 시작한다. 이 게임은 프랑켄슈타인 박사의 성과 정원, 지하묘지, 비밀통로 등이 3D로 묘사되고 있다. 또한 다양한 음성, 특수분장, 복잡한 미스터리와 퍼즐 등을 특징으로 한다. 게임의 결말도 다양해서 게이머가 유도한 대로 게임의 결말을 볼 수 있을 것이다.

테이크2 95년 출시 예정 게임 밝혀

『헬』의 개발사인 테이크2 인터랙티브 소프트웨어사는 『헬』을 매킨토시형 게임으로 출시할 예정이며,『밀레니아』, 『사이버 사이클』, 『리퍼』가 나올 예정이다.

『밀레니아』는 시간여행 어드벤처 게임으로 행성들간을 여행하며 과거의 역사를 다시 만드는 것이다.

『리퍼』에서는 전작의 올드잭이 다시 돌아와 자신을 선량하게 바꾸기 위해 노력하는 게임으로 영화 배우인 브리지드 닐슨, 잭 파란스 등이 출연할 예정이다.

테이크2는 이 게임들을 모두 CD타이틀로 제작, 출시한 후 세가 새턴, 닌텐도 울트라, 플레이 스테이션으로도 컨버전할 예정이다.

빅 이벤트 행사

5월 5일 어린이날을 맞아 게임업체에서는 각종 행사를 연다

게임 21세기

게임 21세기를 이용한 모든 구매 고객 중 10명을 추첨하여 경품을 준다.

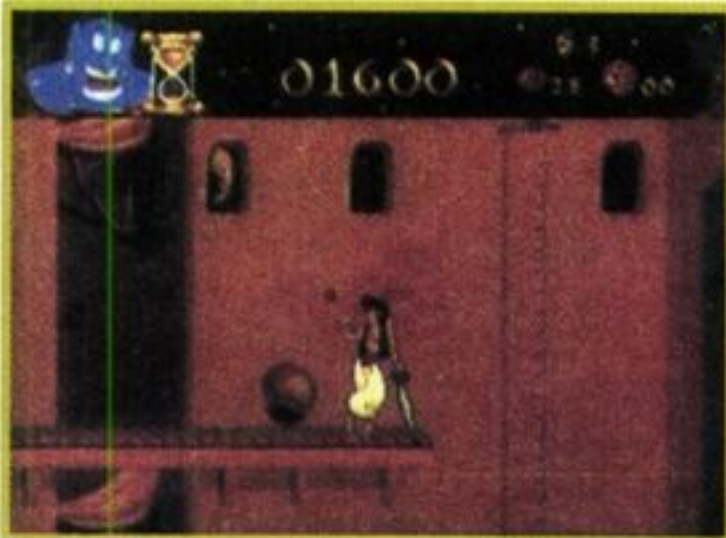
1명 : 새턴 (차세대 게임기중 1대)
2명 : 16비트 게임기
2명 : 미니 컴보이
2명 : 8비트 게임기
3명 : 조이패드
추첨일 : 5월5일 게임 21세기 매장
당첨자 발표 : 게임챔프 7월호 챔프게시판
문의처: 게임21세기 (02-717-0818)

제1회 소프트라이 게임 경진대회

	슈퍼 액션볼 대회	액션볼 대회
참가자격	슈퍼 액션볼 매뉴얼을 당일 접수처에 제시하면 참가권을 받을 수 있다. 세이브 M 회원은 참가권과 회원증을 제시하면 참가할 수 있다	참가자격 없음 행사당일 오전 10:00~12:00까지 접수자에 한하여 참가권 교부

대회일시 : 5월 5일 10:00 17:00
(접수 및 예선은 10~12시까지)
대회장소 : 게임스쿨
(지하철 3호선 신사역)
문의처 : 소프트라이
(02-515-1053)

GP'S Evaluation

알라딘

장 르: 액션
장 점: 뛰어난 그래픽과 동작들이 매우 부드럽게 스크롤되고 재미있는 동작도 게이머를 매료시키기에 충분하다.
단 점: 게임 도중 세이브할 수 있는 기능이 없어 실패하면 처음부터 다시 시작해야 한다.
종 합: 알라딘의 주제가도 흥미롭고 중간 중간에 등장하는 보너스 스테이지가 인상적이다.
완성도: 88점

U.S 네이비 화이터

장 르: 비행 시뮬레이션
장 점: 게임이 사실감있게 전개되고 사운드가 실제성을 더했기 때문에 박진감 넘치는 게임을 즐길 수 있다.
단 점: 초현대판 비행 시뮬레이션 게임이라 그런지 하드웨어 사양도 초호화판을 요구한다.
종 합: 부드러운 스크롤과 자연스러운 화면을 통해 자연스럽게 게임 속으로 빠져든다.
완성도: 92점

둠 택시

장 르: 액션
장 점: 둠 택시(혹은 쿼런틴)이라고 불리우는 이 게임은 특히 사실적인 사운드와 중간에 승객을 실어 돈을 버는 아이템이 인상적이다.
단 점: 차에 치여 죽는 승객이라든가 적들을 죽일 때 잔인한 면을 드러내는 등 문제점이 있다.
종 합: 간단한 키조작을 통해 자동차를 조작하면서 둠을 즐기는 게임.
완성도: 84점

울티메이트 풋볼

장 르: 스포츠 시뮬레이션
장 점: 스포츠 게임에서는 보기 드물게 3D 기법이 도입됐고 다양한 전략을 구사할 수 있다.
단 점: 다른 스포츠 게임과 마찬가지로 조이스틱을 필요로 하는 게임이다.
종 합: 미국 프로축구에 대해 알고싶은 이들에게 권할 만한 게임이다.
완성도: 80점

라이즈 오브 더 트라이어드

장 르: 액션
장 점: 둠 스타일의 게임으로 모뎀 플레이가 12명이 가능하기 때문에 집단 게임을 즐길 수 있다.
단 점: 게임이 잔인하기 때문에 어린 학생들은 조금 삼가했으면 한다.
종 합: 둠처럼 한 스테이지만을 즐기는 것이 아니라 여러 장르의 스테이지가 제공되기 때문에 지루하지 않다.
완성도: 79점

녹트로폴리스

장 르: 어드벤처
장 점: 게임 캐릭터 영상을 실사처리를 했기 때문에 실제로 게이머가 움직이는 듯한 기분이 든다.
단 점: 이 게임을 정확히 이해하기 위해서는 상당한 영어 수준이 뒷받침되야 할 것이다.
종 합: 게임의 분위기가 전체적으로 음산하고 야한 면이 있다.
완성도: 83점

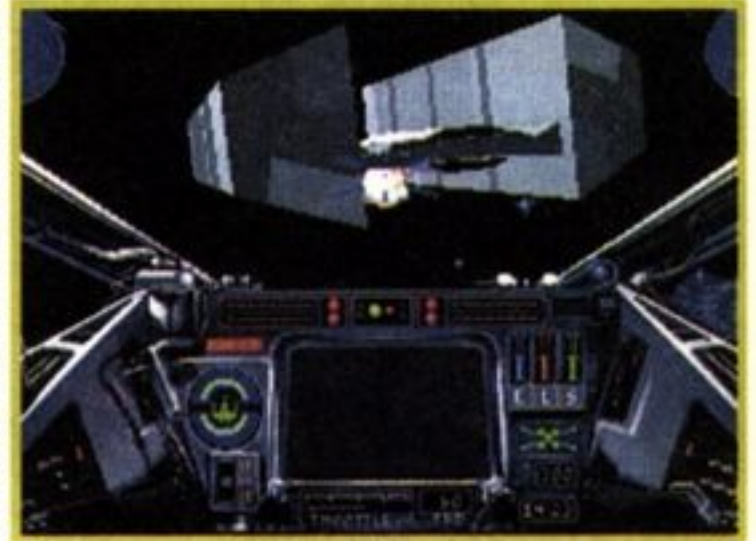
해외 게임 평가

멘조베란잔

장 르 : 롤플레잉
장 점 : 독특한 1인칭 화면 구성 기법에 화면상의 문자를 음성으로 들을 수 있어 실제감을 더한다.
단 점 : 게임에 등장하는 배우 연기가 조금 미흡한 점이 있다.
종 합 : 살바토르의 드로우란 소설을 각색한 것으로 역사적인 사실에 상당히 치중했다.
완성도 : 88점

뉴 레밍즈

장 르 : 어드벤처
장 점 : 3D로 처리된 오프닝과 독특한 아이템이 게임 진행에 관심을 갖게 한다.
단 점 : 각 스테이지를 클리어하기 위해서는 마우스와 레밍즈의 동작 타이밍을 정확히 맞추어야만 한다.
종 합 : 예전의 레밍즈보다 훨씬 향상된 아이템이 관심을 끈다.
완성도 : 78점

엑스 윙 CD 모음집

장 르 : 비행 시뮬레이션
장 점 : 6개의 임무가 새로이 추가됐고 사운드를 대폭 보강하였기 때문에 주인공의 음성도 들을 수 있다.
단 점 : 엑스 윙 시리즈를 모두 클리어한 게이머라면 조금 지겨울 듯하다.
종 합 : 고라우드 쉐이드라는 새로운 그래픽 기법을 사용하여 전작의 부족한 점을 보강했다.
완성도 : 88점

풀 트로틀

장 르 : 어드벤처
장 점 : 마우스 하나만을 이용하며 간단한 게임 진행 방식과 웅장한 사운드가 게임 전체를 압도한다.
단 점 : 게임 진행 중간에 막히면 문제를 해결하기가 어렵고 세이브를 제한하고 있다.
종 합 : 다양한 그래픽 기법이 어우러진 영상을 통해 현실감을 느낄 수 있다.
완성도 : 95점

매직 카펫

장 르 : 액션
장 점 : 음성 효과가 사실적이고 옵션으로 제공되는 입체 안경을 쓰면 게임의 색다른 맛을 느낄 수도 있다.
단 점 : IBM PC 486 기종에서도 화면 전환이 느리기 때문에 펜티엄이 절실해지는 게임이다.
종 합 : 간단한 조작으로 게임을 맘껏 즐길 수 있다.
완성도 : 87점

헤레틱

장 르 : 액션
장 점 : id 소프트웨어와 둠을 좋아하는 게이머라면 다시 한번 해볼 만한 게임이다.
단 점 : 키보드 사용이 복잡하기 때문에 키 선택에 곤란함을 느낀다.
종 합 : 둠의 기본적 아이템에 비행 기능을 추가했기 때문에 새로운 맛을 느낄 수 있다.
완성도 : 88점

국산게임리뷰 REVIEWS 해외게임리뷰

올망졸망 파라다이스

제작사 : 패밀리 프로덕션
장 르 : 액션
용 량 : 4메가 이상
발매일 : 95년 5월초 예정
가 격 : 미정
문의처 : 패밀리 프로덕션(032-766-8033)

캐릭터들의 대반란

인터럽트, 피와 기티, 샤키, 일루션 블레이즈 등은 이른바 패밀리 프로덕션의 주연급 캐릭터들이다. 그러나 이들은 패밀리측에서 지급하는 쥐꼬리만한 개런티에 만족해야 했다. 그런데 어느날부턴가 이 개런티 마저 떼먹고 말았다! 패밀리측은 이를 공식적으로 부인했지만 패밀리 노조측에서 즉각 진상조사단을 구성하여 조사에 착수했다.

등장 인물 헤쳐 모여!

사이버 트롤

인터럽트에 나오는 빨간 로보트. 그는 개런티 문제로 매우 화가 나있다.

리플

인터럽트에 나오는 파란 로보트. 사이버 트롤과 함께 패밀리측이 떼먹은 개런티를 청구하기 위해 일어섰다.

피

특유의 침착함을 가진 피는 무작정 뛰어나간 기티를 말리기 위해 함께 나섰다.

기티

너무나 열받은 기티는 무조건 집을 뛰쳐나갔다.

샤키

일개 왕국의 왕 체면에 개런티 문제로 왈가왈부하는 것이 멋적었지만 패밀리측이 준다고 거짓말한 것이 도저히 참을 수 없어서 진상을 알아야겠다는 명목으로 참가했다.

유키

샤키가 패밀리 프로덕션을 향해 날아가자 사랑만으로 따라나섰다.

스테이지 구성

올망졸망한 8명의 캐릭터들이 등장하는 4가지 스테이지와 마지막 스테이지를 포함하여 총 5스테이지로 구성됐다.

예를 들어 인터럽트의 스테이지는 패밀리측 게임 공장으로 쳐들어가는 장면에서 시작해서 굳게 잠겨있는 해골문을 정해진 시간 내에 부수는 방식이다

풍운천하

제작사 : 지통 소프트
장 르 : 액션
시스템 : IBM PC 386DX이상
용 량 : 2메가 이상
발매일 : 95년 4월초 발매
가 격 : 27,000원
문의처 : 지관 (02-871-0813)

삼국시대의 명장들이 자신의 명예를 놓고 승부를 벌인다.

많은 출전자들중에 최후의 10명이 최종 결선까지 올랐는데 이들은 각각 자신의 명예를 위해서 최선을 다해서 시합에 임하게 된다. 각기 무서운 필살기를 구사해서 혈전을 벌이는데 과연 승자는 누가 될 것인가?

풍운천하에 등장하는 캐릭터는 과연 누구일까?

여포	무예가 뛰어나고 용기가 있으나 작은 이익과 미색을 탐해서 스스로를 망친다
조조	난세에는 영웅으로 권세가 커졌지만 의심이 많았다
전위	철장을 사용하며 말타는 솜씨가 특별해 그의 앞에 대적할 자가 없다
허저	위나라 사람으로 힘이 장사. 전력을 다하는 장수로 조조의 찬사를 받았다
주유	손권을 도와 적벽의 대승을 거두게 한다
초선	미모로 여포와 동탁을 유인해 제거한다. 지혜가 빼어난 여걸이다
손책	동오의 군주로 소패왕으로 불렸다
관우	충성과 의리가 뛰어난 영웅으로 그의 충의로운 업적은 천고에 남을 것이다
장비	눈이 예리하고 가세가 당당했던 천하 용장이다
조운	홀로 적진속에 있는 아도를 구해낸 천하명장으로 높은 충성으로 존경을 받았다

폭소장기

제작사 : 치톡
장 르 : 아케이드
시스템 : 386DX이상
요구사항 : 램 580kb 이상
발매일 : 95년 3월말
가 격 : 29,000원
문의처 : 지관(02-871-0813)

다양한 성격이 결합된 게임

좀 더 새로운 게임 장르와 진행방식, 다양한 특수기능 특색있는 주인공 등 게이머들은 새로운 모습을 원한다. 이런 소비자의 모든 욕구를 만족시켜 주기 위해 제작된 게임이 폭소장기이다.

폭소장기는 인생이 실력과 행운이 교차하는 가운데 끝없이 변하는 것이라는 생각에서 이 게임의 기본 방향을 잡았다. 이 게임에서 상대방의 행운은 나의 불행이긴 하지만 행운과 불행이 끝없이 교차하고 실력이 당신의 불행을 막고 행운이 당신의 모자란 실력을 보충해 주는 바로 이런 모습이 인생이다. 사각형으로 짜여진 게임화면 속에는 SD화된 각각의 말들이 있다. 말들은 각기 특성에 맞는 인물의 형태를 하고 있는데 상황에 따라서 다양한 동작을 구사하면서 게임 진행자를 즐겁게 하는데 컴퓨터와 대전을 하게 되면 진행자는 기성을 담당하고 컴퓨터는 유방, 서시, 양귀비 등의 특별한 성격을 가지는 인물이 담당한다. 게임은 단순히 정해진 규칙안에서 게임을 진행해 나가는 것 뿐만 아니라, 각종 속임수 (보물훔치기, 말판 엿보기, 바꿔치기, 판뒤집기, 한수 더두기)들이 가능해서 서로 치열한 눈치 싸움을 벌이게 된다. 더우기 게이머가 인물을 창조 해낼 수 있는데 코, 입술, 눈, 얼굴형, 눈, 머리스타일을 적절히 조합해서 자신만의 인물을 만들어 낼 수 있다.

게임이 상대가 되는 15명의 인물은 각각 이름에 걸맞게 호전적인지 보수적인지 하는 등의 특유의 성격을 가지고 게임에 임하게 된다. 이런 성격을 정확하게 판단하면 게임을 좀 더 편리하고 유리하게 진행해 나갈 수 있다. 각 인물이 상황에 따라 떠드는 말이나 표정만 보아도 이 게임의 재미를 충분히 느낄수 있다. 바로 이 점이 폭소장기의 장점이다.

아카니아 왕국 - 스타트레일

제작사 : 서 텍
장 르 : 롤플레잉
시스템 : IBM PC 386DX이상
요구사항: 램 2메가이상
발매일 : 95년 5월 예정
가 격 : 미정
문의처: LG소프트웨어 (02-7670-615)

하얀 눈빛을 토대로

환타지 롤플레잉 게임인 아카니아 왕국-스타트레일(Realms Of Arkania-Star Trail)은 독일의 동명 소설 하얀 눈빛을 토대로 하여 제작된 게임이다. 게임의 전편 아카니아 왕국 '운명의 칼'의 줄거리는 전 세대의 사라진 영웅 하이겔릭의 운명의 칼을 찾는 것이었다. 전편에서 주인공은 게임에 나타나 있는 각 대륙의 지역을 돌아다니고 유령선을 찾기 위해서 항해를 해야하며 전투를 벌여야 했다. 그리고 하이겔릭의 성을 발견하고 그 안으로 들어가 그를 만나 해트만의 주문을 이야기해주고 운명의 칼을 얻은 다음 펙스케이어 호수에서 허밋 호수로 가다보면 오크족과 마주치게 되는데 이곳에서 벌어지는 전투에서 승리하게 되면 오크족이 패배하게 되고 오크족의 저주로 말미암아 추한 모습으로 변한 하이겔릭의 저주를 풀어주고 그에게 다시 운명의 칼을 되돌려 주고 받게 된다.

이 후 아카니아 왕국은 배경을 토왈의 수도 할당이 아니라 새로운 장소 즉 로우헤드 및 핀스터캄에 있는 각 도시가 된다. 그곳에서 게이머는 인물을 모아 모임을 만들고 약물과 약초의 재배법을 배워 그곳에 등장하는 인물과 만나고 악의 무리들과 전투를 벌여야 한다. 전투로 인해 서로 적대시 하던 민족이 화해를 하고 악의 세력을 물리쳐야 한다.

게이머는 트졸마, 너휴스, 힐발라, 트레프휴젠, 락벨 등 여러 지역을 돌아다니면서 그 지역의 특정 인물과 특정 지역, 아이템 및 별에 대한 전설을 듣고 각 인물의 특성치를 높이고 그 지방의 문제점을 해결해야 한다.

전작에 비해 비주얼 신, 3차원 입체 스크롤등이 추가되어 실제로 게이머가 경험하는 기분을 느끼게 된다. 또한 게임 도중 언제든지 두 개의 난이도 레벨 사이에서 이동이 가능해서 어려운 스테이지는 그냥 넘길 수 있다.

크리쳐 쇼크(CREATURE SHOCK)

제작사: 버진
장 르: 슈팅
용량: CD ROM
발매일: 미정
가 격: 미정
문의처: 미정

우주탐사선 아마존호는 괴물 불가사리를 만나고...

아마존호의 실종

이 게임의 시각효과는 매우 뛰어나다. 상당히 빠른 시스템, 비단결만큼 부드러운 3차원 애니메이션, 그리고 생동감 있는 등장 인물의 묘사는 게임에 빠져들 수 있게 만든다. 흑색의 우주선 헬멧을 쓰고 있는 주인공의 긴장과 피로, 안도감과 확신 등의 심리적 상태를 그래픽속의 바디랭귀지로 확실하게 표현한다. 이 게임에서의 기묘하고 섬뜩한 비경과 분위기 있는 조명의 결합은 플레이어를 긴장감속으로 몰 것이다.

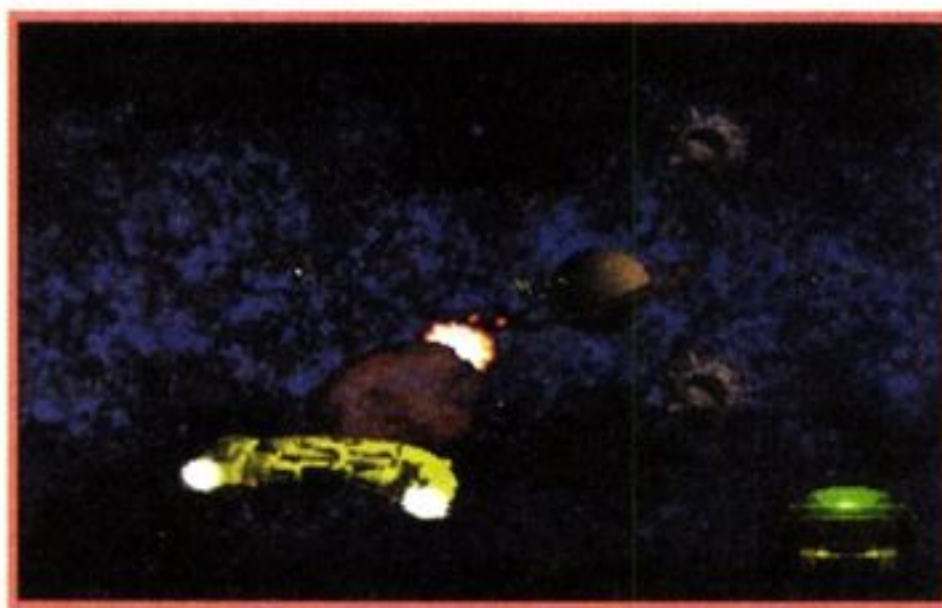
이처럼 이 게임은 가히 환상적인 그래픽을 자랑하지만, 이를 제대로 즐기기 위해서는 대용량의 하드웨어 사양이 요구된다. 이 게임을 플레이하기 위해서는 IBM PC 486SX/25 이상의 기종, 4메가의 메인 메모리, 10킬로의 하드디스크 공간, VGA 카드, 그리고 마우스가 필요하다. 하지만 제대로 게임을 즐기기 위해서는 2배속 시디롬 드라이브, 486DX/33 이상의 기종, 9메가의 하드디스크 공간, 베사 로컬버스 비디오 카드가 필요하다.

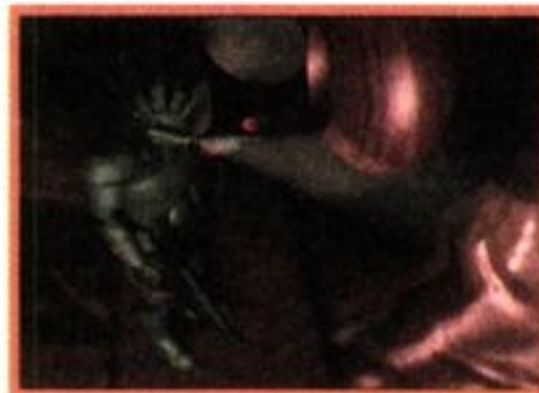
이 게임에서 플레이어는 선장 바(BARR)의 역할을 수행하게 된다. 그가 부여받은 임무는 토성 근처에서 갑자기 사라져버린 우주 탐사선 아마존(AMAZON)호의 실종사건을 조사하는 것이다. 이 사건에는 당연히 우주괴물 에일리언이 관련되어 있다.

첫번째 임무에서 플레이어는 자신의 정찰 우주선을 아마존(AMAZON)호가 사라져 버린 마지막 지점으로 향하게 된다. 탐험도중 수많은 에일리언들의 공격이 가해지고, 전투는 피할 수 없게 되는데, 전투가 쉽지는 않을 것이다. 플레이어가 우주 모함을 지키려면 몇 분 동안에 수많은 에일리언을 격퇴할 수 있는 실력을 갖추어야만 한다.

이 게임의 본론으로 들어가면 플레이어는 기나긴 미로와도 같은 복도를 홀로 걷고 있다. 이 복도는 우주선이나 우주 정거장의 내부에 있으며, 플레이어는 탐지기에 의지하여 괴물들의 공격을 막아내고 전진해야 한다. 이 게임에 등장하는 괴물들은 매우 다양하며 무시무시하나 위협적인 공격은 3차원 그래픽에서 아름다울 정도로 잘 묘사된다.

이 게임에서 플레이어에게 제공되는 무기는 광선총과 그보다 약간 강력한 폭탄이다. 또한 방어장비로서는 에너지 보호막이 있다. 이 에너지 보호막을 가동시키기 위해서는 총의 에너지를 사용해야 하므로, 플레이어에게는 전투에서의 승리를 위해서 공격과 수비를 효율적으로 조정할 수 있는 능력과 적절한 공수의 전환을 선택하는 감각이 필요하다.

게임의 조작은 마우스만을 이용하기 때문에 그리 어렵지는 않다. 플레이어는 에일리언들을 물리치면서 궁극적으로 그들의 왕과 운명을 건 대결을 벌여야 한다. 이 게임은 두장의 CD로 구성되어 있다. 그래픽의 수준이 가히 최상급이며, 몇 년전의 '7번째 손님(THE 7TH GUEST)'의 경우처럼 이 게임은 멀티미디어 게임의 진수를 보여주고 있다.

전형적인 우주에서의 공중전

끔찍한 배경

가끔씩 캐비넷에서 약품이나 무기 또는 에너지 캡슐이 나온다

또는 에일리언이 나올 수도...

워크래프트(WARCRAFT)

제작사 : 블리자드 엔터테인먼트
장 르 : 전략 시뮬레이션
용 량 : CD ROM
발매일 : 95년 5월초 예정
가 격 : 미정
문의처 : 동서게임채널(02-606-8020)

듄2의 흥분이 다시한번

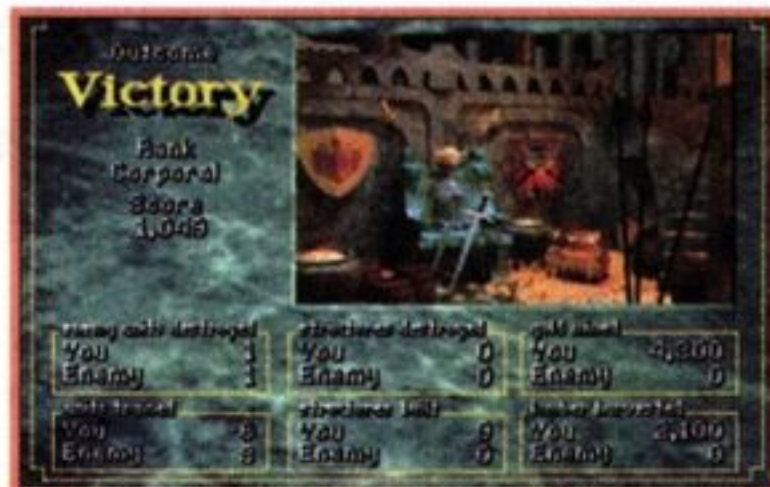
당신이 전략게임광이라면, 흥미만점에다가 중독성이 강한 게임이었던 '듄2'를 기억할 것이다. 미지의 세계에 첫발을 내디디고, 자원획득과 시설물 건립, 그리고 피할 수 없는 적과의 전투를 치뤄나가는 형식의 이 게임은 많은 게임광들을 밤도깨비로 만들었다. 이제 다시 전략게임광들이 기다리던 게임이 출시되었다. 그 이름하여 워크래프트(WARCRAFT)!

이 게임은 듄2와 많은 유사점을 지니는데 자원채취를 위한 각종 시설물들의 건립 및 강력한 유니트의 양성 등의 게임 진행방식, 또한 간단한 인터페이스를 채용함으로써 게이머의 편의를 고려한 것, 그리고 초반에서 후반으로 갈수록 유니트의 다양성이 증가하고 난이도가 상승한다는 점이다.

그러나 그렇다고 해서 이 게임이 듄2와 같은 위치에 머무르는 것이 아니다. 여러 가지 요소가 이 게임을 한층 진일보된 전략게임으로 평가받게 해준다. 그 첫번째가 전투 방식이다. 이 게임에서는 듄2에서보다 더욱 다양한 전투방식이 채택되었다. 단지 적의 지역에서 전투를 벌이는 것 뿐만 아니라, 포로의 구출 등이 전투의 목적에 포함되어 있다. 두번째로 이 게임에 등장하는 유니트 및 시설의 종류 역시 다양하다.

특히 시설물은 여러가지 용도로 나눠는데, 시청, 병영, 농장, 제재소, 사원, 대장간, 마굿간, 탑 등이 있으며, 용도가 다양하다. 세번째 특징은 음향효과에 있는데, 전투에 관련된 음향효과뿐만 아니라 생산시설들이 움직이는 소리도 지원된다는 점이다. 하나의 예로 플레이어는 대장간에서 쇠를 두들기는 소리를 들을 수도 있다. 네번째로 모뎀이나 네트웍, 시리얼 포트 등을 통해서 2인 플레이가 가능하다는 것도 큰 특징이다. 마지막으로 이 게임은 24개의 다양한 시나리오를 포함하고 있어, 게임의 구성이 방대하다는 것이 특징이다.

이 게임에 등장하는 유니트는 매우 다양하며, 각각 나름의 특성을 지닌다. 궁수, 창병, 기병 등이 있는데, 한가지 특이한 것은 기병의 형태가 종족마다 다르다는 것이다. 즉 인간의 기병은 말을 타고 있지만, 오크(ORC)의 기병은 늑대를 타고 있다. 게임의 시작에는 단지 청사(CITY HALL) 하나와 병영 하나, 그리고 몇개의 농장만이 플레이어에게 할당된다. 청사에서는 기술자를 양성하는데, 이들은 자원을 수집하거나 시설을 건설하는 능력을 가지고 있다.

병영에서는 병사들을 훈련시키며, 농장에서는 식량을 생산한다. 이 게임은 인간이나 오크(ORC)중 하나의 종족을 선택하여 개발과 전투를 치뤄야 한다. 다양한 유니트를 특성에 맞도록 제조하여 적절한 임무에 투입하고, 생산시설을 효율적으로 운영하는 것이 성공의 열쇠이다.

신들의 망치(HAMMER OF THE GODS)

제작사 : 뉴월드 컴퓨팅
장 르 : 롤플레잉
용 량 : CD ROM
발매일 : 미정
가 격 : 미정
문의처 : SKC(080-023-6161)

고대 영웅들의 찬란한 시기

때는 혼돈의 시대, 로마인들이 북방의 요새를 버리고 나서 기독교도들이 몰려오기 이전 영웅들의 시대였다. 게임의 배경은 북유럽의 스칸디나비아 반도로서, 이 게임은 고대 스칸디나비아 영웅들의 찬란한 시기였다.

처음 게임을 시작하면 해설자의 감미로운 목소리가 나오고, 플레이어는 용머리 장식을 한 바이킹선을 거친 바다에 띄우고 신들의 땅인 오딘으로 가서 임무를 부여받는다. 훌륭한 그래픽을 배경으로, 플레이어는 분노와 명예, 그리고 모험으로 가득찬 여행을 떠난다. 이 게임의 제작자는 신들이 창조한 멋진 세계를 훌륭하게 그려냈다. 이 게임에서 당신은 고대 북유럽의 바이킹 전사로서 일련의 임무를 수행하게 된다.

게임을 시작하면 아름답게 꾸며진 판넬들과 고풍스러운 모습들로 가득찬 영상들이 계속해서 나타난다. 각각의 작은 판넬들은 유저가 다시 게임에 들어왔을 때, 쉽게 게임을 통과할 수 있도록 해준다.

처음 주인공의 이름을 정하고, 승리로 통하는 4가지의 통로를 선택한다.

첫번쩌 통로는 인간으로서 이 방법을 선택하면 마법의 무기를 얻어 사용해야 한다. 두번째는 요정으로서 그들은 인간의 수를 많거나 적게 만들 수 있는 능력이 있다. 세번째는 스칸디나비아의 전설에 나오는 작은 거인으로서 이들은 막강한 군사력을 가지고 있다. 네번째는 난장이로서 그들은 엄청난 부를 소유하고 있다. 각 통로에 일치하는 신들은 화면속에 약간 크게 오버랩된다. 마법과 무기와 신들에게서 얻은 동료들이 플레이어에게 제공되는데, 이들의 종류는 30여가지나 된다. 농부에서 기사까지, 거인으로부터 드래곤까지, 해골부대에서 왕까지 모두 여기에 포함된다.

고대 북유럽의 스칸디나비아 문자는 매우 독특하여 이를 처음 대하는 사람은 약간의 훈련이 필요하다. 투구와 창, 그리고 고대 북유럽의 깃발들도 그 시대를 자세히 묘사해준다. 이렇듯 고대 북유럽의 모습들을 물씬 풍기는 장면들은 역사적 사실에 대한 흥미를 유발시킨다. 이 게임은 이러한 탐구정신을 부추기기도 하는데, 이 게임을 통하여 당시의 역사를 느낄 수 있다.

다른 전략게임과 마찬가지로 이 게임에서 지도는 매우 중요한 품목이다. 플레이어의 주변 세계가 이 지도한장에 모두 들어 있는 셈이다. 이 게임에서 제공되는 지도는 모두 두 가지가 있다. 하나는 8세기 초 바이킹의 황금시대였던 때의 역사적 지도인데, 이는 구획을 자유롭게 변경할 수 있다. 이 지도는 플레이어에게 지형이나 그 지역에 거주하는 사람의 수, 기후 등을 알려주며, 항해가 가능하도록 제작되었고, 모든 군대들의 위치가 표시된다.

다음은 주화면 옆에 조그맣게 부착된 지도가 제공되는데, 이 지도는 현재는 볼 수 없는 지역을 작은 윈도우를 통하여 볼 수 있도록 해준다. 플레이어는 이 지도를 통해서 앞으로 벌어질 전투에 유익한 전략적인 도움과 지형정보를 제공받을 수 있다.

라이온 킹 (LION KING)

제작사: 버진
장 르: 액션
용량: 미정
발매일: 미정
가 격: 미정
문의처: 미정

달리기, 뛰어넘기 등의 기본적인 기술을 익힌다

심바의 이야기

좋은 영화가 게임으로 각색되어 좋은 평가를 받은 경우는 매우 드물다.

매우 좋은 평가를 받았던 영화인 인디아나 존스 시리즈를 제외하면, 게임으로 각색된 영화들은 대부분 평범한 것이었고, 그나마 영화의 명성에 힘입어 판매를 노리는 경우가 많았다. 라이온 킹은 영화를 게임으로 각색한 경우에 있어서 매우 뛰어난 작품이다.

영화를 보지 못한 사람들을 위해 특별히 밝혀둘 것이 있는데, 이 게임은 어린 숫사자인 심바(SIMBA)의 이야기다. 그는 아버지의 사후 고아가 되고, 아버지의 죽음이 자신의 책임이라고 여긴다. 영화에서와 마찬가지로 이 게임의 목표는 심바가 어른이 되기까지 생존하여, 삼촌이며 아버지의 원수인 스카(SCAR)와 대결하여 원수를 갚고, 밀림의 왕이 되는 것이다.

이 게임은 모두 10개의 스테이지로 구성되어 있으며, 각 스테이지는 독특한 그래픽과 나름대로의 난관이 심바를 기다린다. 첫번째 단계에서는 달리거나 뛰어넘거나 으르렁대는 동작을 익히고, 첫번째 전투를 맞이한다. 두번째 단계에서는

으르렁대는 기술

플레이어의 민첩성을 시험한다. 세번째 단계에는 앞의 두 단계가 혼합된 형식의 난관이 플레이어를 기다린다. 각 단계마다 나름대로의 특징이 있는데, 타조를 타고 달리거나 온천욕을 하는 등 게임의 다양성을 보여준다.

게임의 시작부터 위험한 난관이 닥쳐오기 때문에, 심바의 운명은 플레이어의 손에 달린 셈이다. 이 게임에서 등장하는 적들은 하이에나, 독수리, 박쥐, 그리고 치타 등이 있으며, 몇번의 타격으로도 심바를 죽음으로 몰고갈 만큼 위협적이다. 여섯번째 스테이지에 심바가 숫사자로 성장하면, 이들의 공격을 쉽게 물리칠 수 있다. 만약 난이도 설정을 낮게하고 게임을 플레이한다면, 아홉 단계까지는 무난히 통과할 수 있지만, 마지막 단계 역시 클리어하기 힘들다. 각 단계마다 재미있는 보너스가 플레이어를 기다리고 있으며, 두 개의 비밀 보너스도 제공된다.

이 게임에서 가장 기본이 되는 것은 기초적인 전투기술이다. 즉 빠른 속도로 달리고 장애물을 뛰어넘는 것, 할퀴는 기술, 으르렁대는 기술인데, 이러한 기초적인 전투기술이 심바로 하여금 적들이나 장애물들의 위협으로부터 자신을 지켜낼 수 있는 힘을 부여한다.

펜저 제너럴(PANZER GENERAL)

제작사 : SSI
장 르 : 전략 시뮬레이션
용 량 : CD ROM
발매일 : 미정
가 격 : 미정
문의처 : 미정

2차 세계대전의 작전들을 묘사하고 있는 이 게임은 연대, 여단, 사단, 편대, 소함대, 그리고 한척 단위의 주력함 등이 등장하고 있으며 데이터 베이스는 11개의 등급으로 나눠진 407개의 유니트를 포함한다. 유니트의 역할 분류도 명확하다. 정찰기는 멀리 있는 유니트를 찾아낼 수 있으며 전투기는 폭격기를 폭격 지점까지 엄호한다. 포병은 인근의 유니트를 위해 방어사격을 가할 수 있고 탱크는 평원에서는 위력을 발휘하는 반면 시가전에서는 무력하기 그지없다.

순양함이나 전함은 잠수함에게는 취약점을 보이지만 수상의 다른 소형함정들이나 해안의 목표물에 대해 위력적인 공격을 할 수 있다.

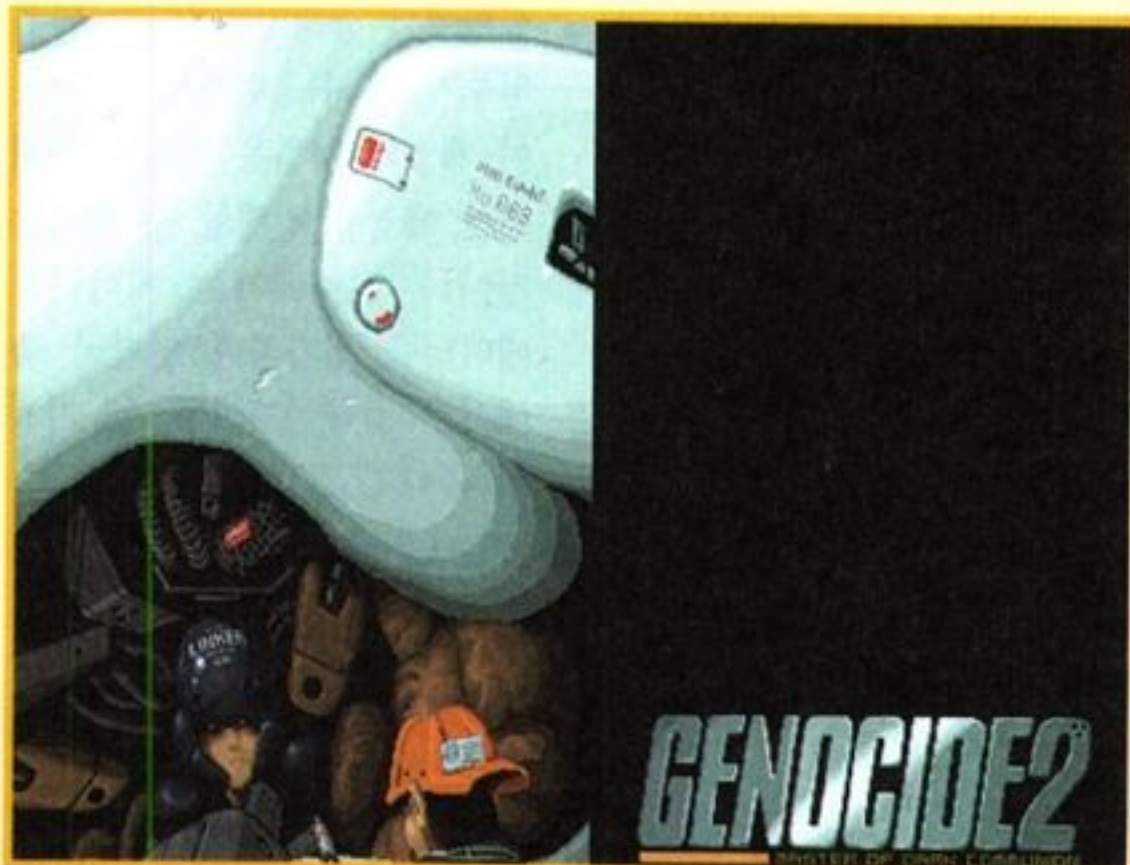
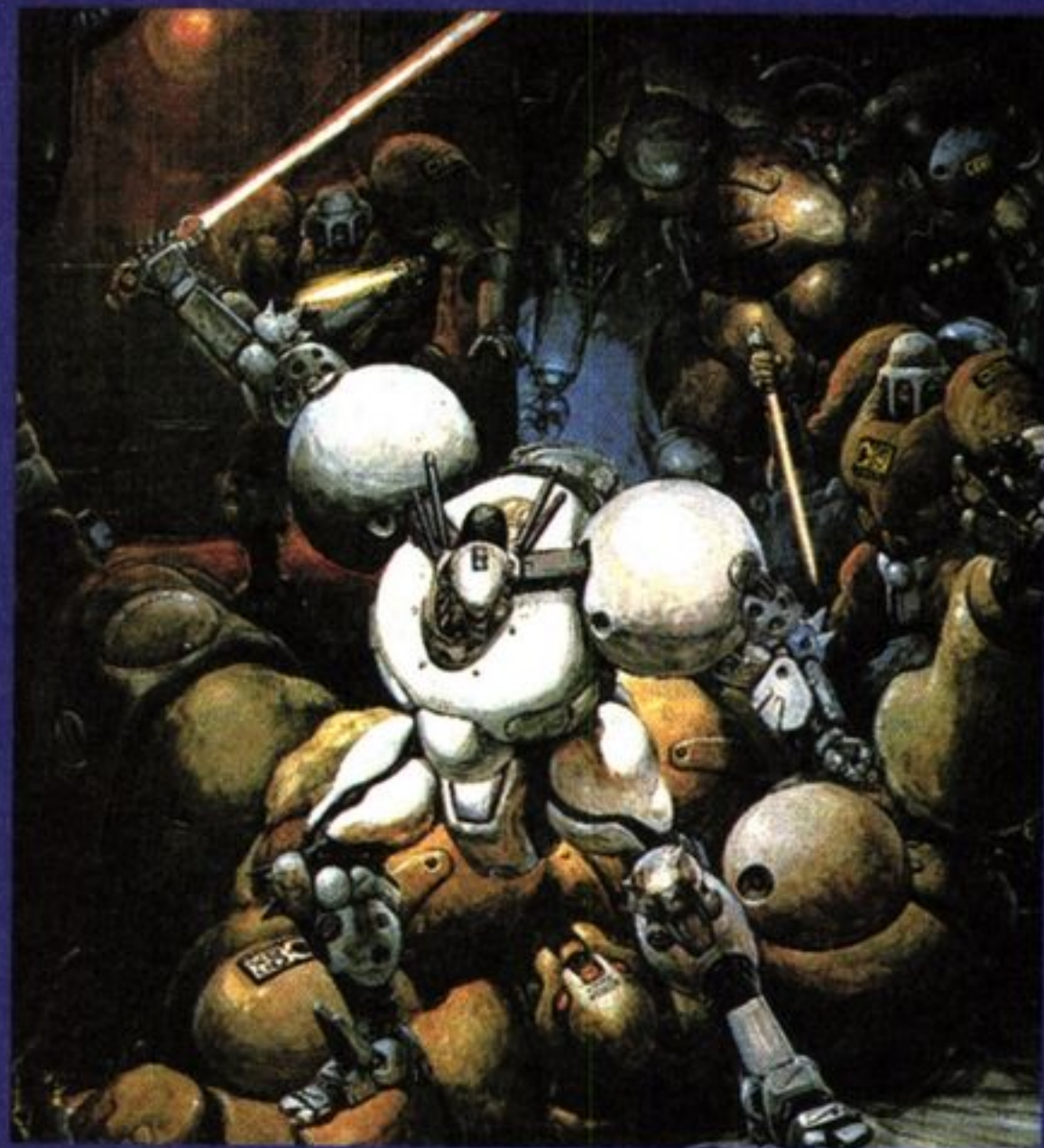
시나리오상에는 독일, 영국, 미국, 소련 등의 주요 국가가 포함되어 있음은 물론 이제까지 소홀히 취급되었던 불가리아, 노르웨이, 그리스, 루마니아, 폴란드 등의 전장이 추가되었다. 헥스는 12종류의 지형이 묘사되어 있으며 눈이나 진흙탕 등의 상태 변화에 따라 색깔이 변한다.

모두 38개의 시나리오가 있으며 각 시나리오에서 승리는 특정 헥스를 점령함으로서 획득된다. 특히 가상 시나리오도 제공한다는 것이 이 게임의 특징이다. 캠페인 모드는 5개가 있으며 1939년의 전격전에서 1941/1943년의 서부전선과 동부전선에 해당되는 배경을 가진다. 일련의 시나리오로 이루어진 이 캠페인 모드는 각 시나리오의 승리가 다음 시나리오에 영향을 미치도록 설계되어 있다.

이 게임에서 인공지능 시스템이 잘 구축되어 있다. 이러한 상황에서 공격임무보다는 방위임무가 더 쉬울런지도 모른다. 이 게임의 단점은 독일군 측에서만 게임을 진행할 수 있다는 것이다. SSI에서는 시나리오 에디터를 첨가하여 연합군 측에서도 플레이가 가능한 기계화 부대장2(PANZER GENERAL2)를 개발 중에 있다.

제노사이드2

MASTER OF THE DARK COMMUNION

■ 제작사 : 팔콤/만트라
■ 장 르 : 액션
■ 시스템 요구 사항 : IBM PC 386 이상 기종
메모리: 4MB 이상
그래픽 카드: VGA
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환기종
입력 도구: 키보드, 조이스틱 지원
■ 발매일 : 95/4월 말 예정
■ 가 격 : 미정
■ 문의처 : 만트라(02-327-1327)

프롤로그

메카닉 데이터

트레이서 타입(TRACER TYPE) 184

코드 네임(CODE)	IPC/KR184
길이	12.87m
너비	6.81m
무게	12.9t
동력원	IPC/IEE2280(x2)
무기	IPC/ILM12E 플라즈마 검 IPC/IBTB33 베티

파일로트

류가사키

메시아 대전의 사실상 영웅이라고 할 수 있는 그는 메시아의 데이터 뱅크로부터 자신이 인간의 손에 의해 만들어진 바이오닉스 전사라는 것을 알고 방황하지만 그후 혼란스러운 세계의 부흥을 위해 랜디와 함께 각지를 돌아다닌다.

타이틀화면

GAME START	게임을 처음부터 시작한다	
OPTION MODE	화면이 바뀌면서 난이도 등을 설정한다	
	GAME LEVEL	난이도를 설정한다
	MUSIC MODE	게임의 배경음악을 들을 수 있다
	EXIT	타이틀 화면으로 돌아간다
CONTINUE	게임 오버가 된 스테이지의 처음부터 시작한다	

트레이서 조작법

기본 조작

방향키	이동
Alt	공격(샤벨로 자르거나 베티를 날려보낼 때)
Ctrl	점프(누르고 있는 시간에 따라 점프방식이 달라진다)
Esc	게임을 잠시 멈출 때 사용한다
Tab	아이템 선택 메뉴가 나타난다

베티의 사용법

보통 트레이서가 공격할 때는 파워 웨이브가 방출되지만 베티를 사용하는 도중에는 그 에너지를 베티에서 우선적으로 사용하기 때문에 방출되지 않는다. 베티는 트레이서의 머리 위에서 맴돌며 적의 공격을 막는 방패 역할을 한다. 베티샷은 베티에 에너지를 충전하여 적에게 부딪히는 것이다.

Alt 버튼을 누르고 있으면 베티가 에너지 충전을 시작한다. 쏘고싶은 방향으로 키를 누르며 Alt키에서 손을 떼면 그 방향으로 발사된다. 공격이 종료되면 자동적으로 자신의 위치로 돌아온다.

아이템

EX	화면 내의 모든 적을 소멸시킨다(1회)
HP	공격력이 2배로 증가한다(일정시간 유효)
MB	베티가 적을 쫓는다(일정시간 유효)
SH	트레이서가 무적 상태로 변한다(일정시간 유효)
E	일정량의 에너지를 회복한다

각각의 분할된 에너지가 있으므로 베티를 이용하여 공격하자

게임에 들어가서

스테이지1

에어리어1	코넥스 창고 지역에 침투하여 아군의 돌파구를 뚫는다
에어리어2	지하 창고에 잠입하여 쓰레기 처리장으로의 통로를 만든다
에어리어3	코넥스 지하 에너지 시설을 파괴한다
보스	약점은 때때로 등 뒤에 나타나는 방열 유니트다. 떨어져 있으면 위험하므로 접근전으로 승부한다. 공중 공격력이 없기 때문에 적의 위에서 움직인다

움직임이 떨어지는 사족 보행형 트레이서

스테이지3

에어리어1	화학 공장으로 향하는 해상항공모함을 파괴한다. 파괴 후 연락함을 공중항공모함으로 간다
에어리어2	내부로 들어가는 침입구를 확보한다
에어리어3	동력장치를 파괴하고 항모로부터 탈출한다
보스	2대 정도가 존재한다. 2대의 전투형 트레이서는 자신들의 약점을 보완해가며 플레이어와 싸운다

다른 움직임을 나타내는 2대의 보스형 트레이서

스테이지2

에어리어1	건설중인 코넥스에 침입하기 위해 하수 지역을 제압한다
에어리어2	시가지에서 전투를 벌인다
에어리어3	요새를 건설하고 있는 적을 파괴한다
보스	건축기기처럼 생긴 놈인데 확실한 전략을 세운 후에 공략할 필요가 있다

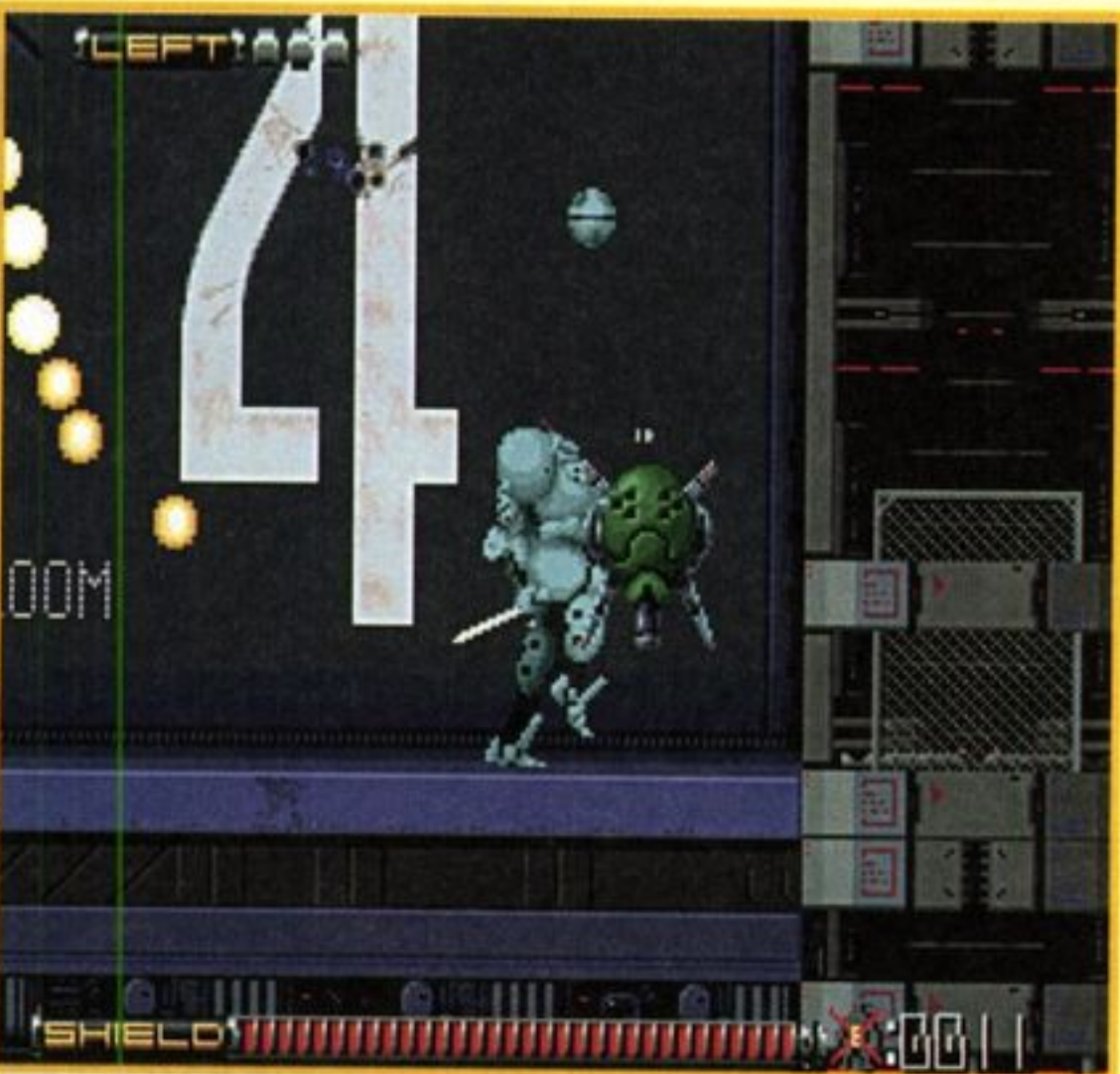
스테이지4

에어리어1	화학공장을 은폐하고 있는 유적을 발견한다
에어리어2	유적에 침입하여 화학공장까지의 진로를 확보한다
에어리어3	화학공장에서 연구중인 바이오 병기를 파괴한다
보스	거대한 바이오 병기. 세심한 주의가 필요하다

암석이라고 생각했는데…

이곳에서 닌자형 트레이서가 다시 등장한다

스테이지5

에어리어1	적의 관저로 진입하는 비밀 통로. 이곳에서 전진할 때 등장하는 적을 차례로 격파해야 한다
에어리어2	동굴을 통과한후 관저로 향하는 마지막 관문
에어리어3	범위가 좁고 적들도 대거 등장한다. 베티를 이용하여 확실한 공격을 해야 한다
보스	닌자형 트레이서. 베티를 이용한 원거리 공격을 한다

강력한 공격을 가해오는 닌자형 트레이서

거대한 손. 무언가를 암시하는 듯한데…

스테이지6

에어리어1	고층 건물의 내부를 질주하는 에어리어. 이곳에서는 전 스테이지의 보스였던 트레이서가 다시 등장한다

분석을 마치며

게임의 최종 스테이지 마지막 에어리어까지 소개하지 못한 점이 못내 아쉽지만 곧 출시될 작품이기 때문에 그 점들은 매니어들이 직접 해소하리라 믿는다. 끝없이 펼쳐지는 긴박한 상황 속에서 강한 생존력으로 살아남아야 하는 게임. 제노사이드2는 난이도 면에서도 높은 점수를 줄만 하지만 사운드나 게임 밸런스 또한 높이 평가할 만한 작품이다.

챔프최종분석

로보트의 부드러운 동작, 빠른 음악, 부드러운 스크롤이 게임에 빠져들게 한다. 게임이 조금 어려워서 게임을 오래 붙잡고 있어야 한다는 점이 맘에 걸린다만…

파워돌
POWER DOLL

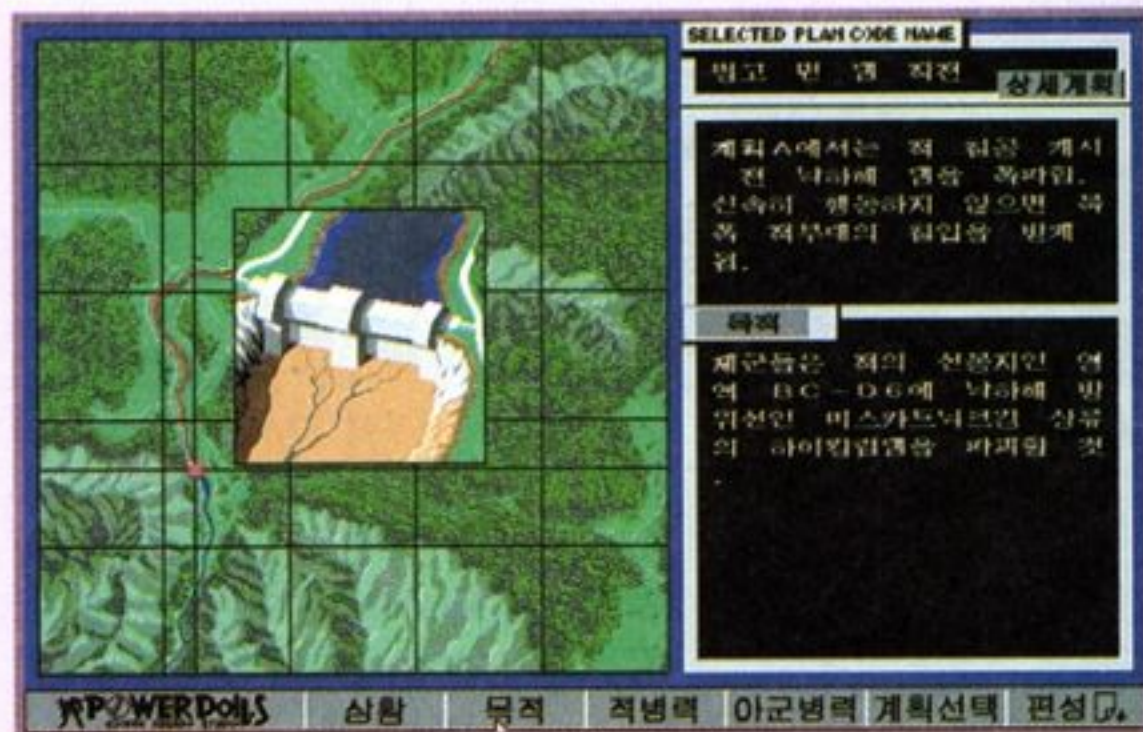
■ **제작사** : 코가도
■ **장 르** : 전략 시뮬레이션
■ **시스템 요구 사항** : IBM PC 386 이상 기종
메모리: 2MB 이상
그래픽 카드: VGA
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환기종
입력 도구: 키보드, 마우스 지원
■ **발매일** : 95/3월 발매
■ **가 격** : 미정
■ **문의처** : SKC소프트랜드(080-023-6161)

서기 25세기말. 기적처럼 시작된 옴니 계획은 과도한 인구로 인해 위기를 맞은 인류에게 새로운 희망을 주었다. 그러나 지구로부터 먼 거리에 독립된 지역으로 개발이 시작된 행성 옴니는 식민 개발이 시작되고 87년에 이르러 전환기를 맞았다. 지구 측에서 초광속 항해 기술이 개발됨에 따라 옴니를 지구 정부에 복속시키기로 했다. 지구 정부로부터 8명의 특사와 100만의 군대가 도착하게 되자 옴니 이주민들은 지구 정부의 결정에 반대하여 전쟁이 시작되었다. 개전초 풍부한 물량과 앞선 기술로 공격해 오는 지구측에 대하여 옴니 독립군은 속수 무책이었다. 초기 행성 개발을 위해 제작되었던 파워 로더를 개량하여 장갑 보병이라는 이름으로 운용하기 시작했으나 지구군에는 대항할 수 없었다 이에 옴니 독립군은 옴니 환경에서 최적의 효과를 보이는 파워 로더를 중심으로 부대를 재편성하고 지구군의 공격에 대항했다. 장갑 기동 보병(파워 로더)을 중심으로 편성된 기동 부대 중의 하나 그것은 여성으로만 편성된 특수부대 DOLLS (Det-achment Of Limited Line Service)였다. DOLLS의 여성들은 행성 옴니의 독립을 위해 일어 섰다. 옴니와 동포의 자유를 위하여…

게임을 시작하며

시나리오를 중심으로 한 전쟁게임(War Game)이다. 게이머는 특수부대인 DOLLS의 지휘관이 되어 임무를 완수해야 한다. 각각의 임무는 다양한 목적을 가지고 있으며 임무 완수의 조건도 임무에 따라 다르기 때문에 항상 각 작전의 브리핑에 주의해야 한다.

처음 게임을 시작하고 '새로운 게임'을 선택하면 아래와 같은 화면이 표시된다. 왼쪽 중앙의 지도를 주시하도록 하자. 이 지도는 이번 임무에서 여러분이 활동하게 될 장소를 표시한 것이다. 오른쪽 위에는 작전의 이름과 목적이 표시되며 아래쪽에는 그에 대한 상황 설명이 표시된다. 상세한 설명을 보고 싶다면 작전 이름 아래의 상세 설명을 클릭하면 된다.(작전 완수에 시간 제한이 있는 경우도 있으니 주의해야 한다.)

다음으로 목적을 선택하여 이 작전에서 완수해야할 조건을 확인한다.

임무 화면

첫번째 작전: 댐 폭파작전

첫번째 임무에서는 댐의 폭파가 목적이다 첫번째 임무에서는 아군의 지원이 없다. 지도 화면에서 모든 설정을 마쳤으면 부대 편성을 클릭하도록 한다. 화면은 바뀌고 아래와 같은 부대 편성 화면이 표시된다.

부대 편성 화면에서는 임무에 참가하는 각 부대에 대해 대원을 편성하거나 장비의 변경을 실시할 수 있다. 첫번째 댐 폭파 작전에서는 제1, 제2의 두개

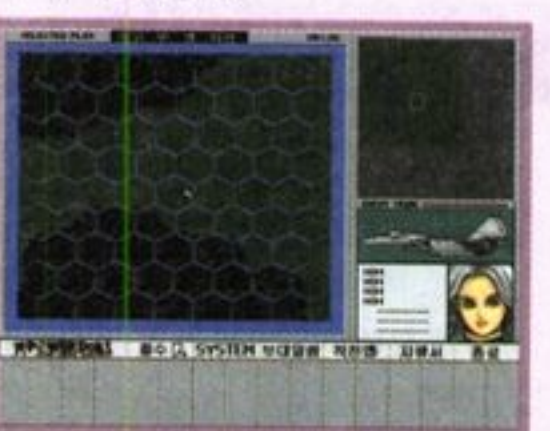
편성 모드

강하 부대를 선택한다. 제1강하 부대는 A15 강습기에 제2 강하 부대는 C556 수송기에 탑재된다. 제1 강하 부대의 경우 X3A 장갑 보병과 X3AR 장갑 돌격 보병을 중심으로 X3AC 장갑 정찰 보병을 편성한다.

첫번째 작전에서는 폭파용의 장비(TX48 폭탄)가 필요하다.

첫번째 작전은 다분히 게임에 익숙해지기 위한 목적을 띄고 있다. 작전 개시를 클릭하면 맵 화면으로 바뀌면서 자세한 보고가 시작된다. 첫번째 제 1 강하 부대가 탑승한 A15 강습기가 출발하고 댐이 있는 지역으로 날아간다. 잠시 후 헥스로 확대가 된 후 장갑 보병 부대를 강하한다.

임무를 시작한다

댐에 근접할수록 더 빨리 적과 마주치게 되지만 제 1 강하 부대의 목적은 적의 관심을 끌고 댐 동쪽의 부대를 공략하기 위한 것이므로 댐 남동쪽 숲 근처에 강하한다.

강하 개시

원하는 위치를 클릭하여 항공기가 이동한 후에 항공기 모양의 그림을 클릭하고 [모두 강하]를 선택하면 주변에 장갑 보병 부대를 강하시킨다.

강하한 즉시 X3AC 장갑 정찰 보병을 클릭하여 탐색 명령을 내린다. 그러면 장갑 보병 그림의 왼쪽 위에 있는 숫자가 4 줄어 들면서 주변을 볼 수 있는 지역이 늘어난다. 이 숫자는 AP라 불리며 말하자면 삼국지나 XCOM에서처럼 이동력과 유사한 수치이다. 단지 여기서는 모든 일을 함에 있어 모두 AP를 소비하므로 주의할 필요가 있다. 왼쪽 아래의 숫자는 에너지로 0이 되면 장갑 보병은 파괴되어 버린다.

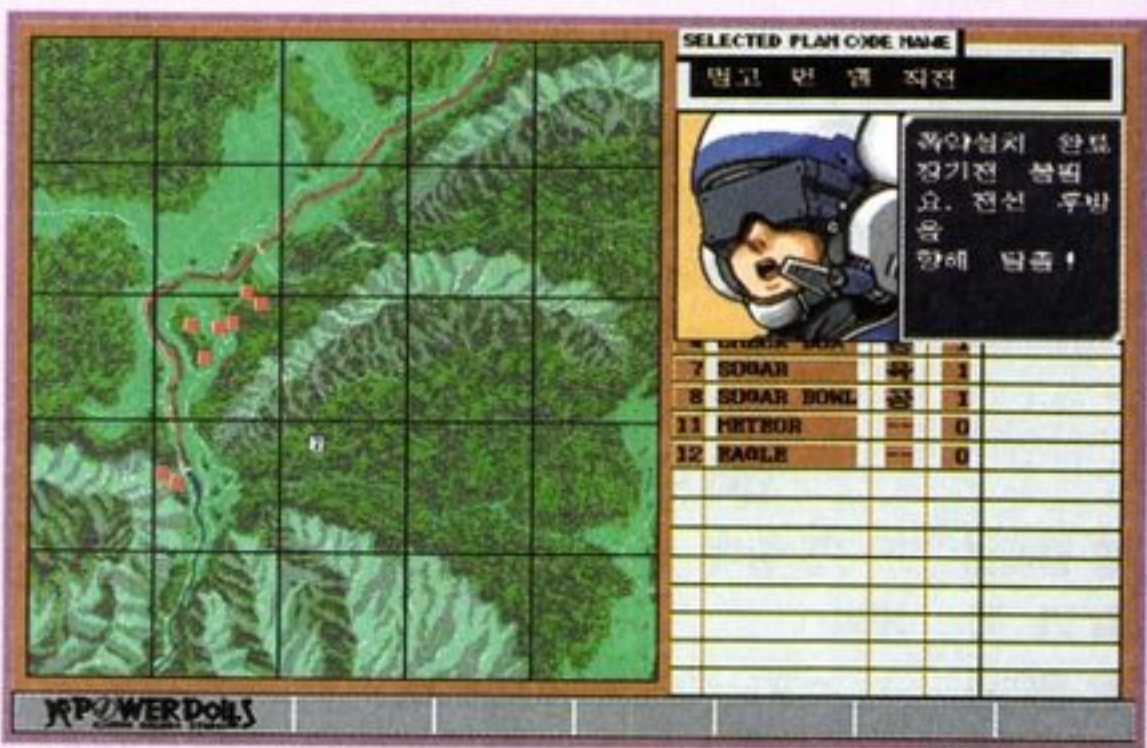
공격은 AP가 남아 있고, 무기가 충분히 있으면 몇 번이고 반복할 수 있다. 그러나 공격을 끝내기에 앞서 적의 공격에 대비하기 위해 은폐를 하는 것이 좋다. 비록 AP를 6정도 소비하지만 차후에 닥쳐오는 적의 공격을 잘 맞지 않게 해 준다. 또 한가지 방법은 연막탄을 사용하는 것 발사한 주변에 연막을 뿌려 적의 시야를 방해하고 이동을 어렵게 한다.

만약 적을 발견하지 못했다면 X3AC 장갑 정찰 보병부터 이동시킨다. 어느 정도 이동시킨 후 다시 탐색을 통해 적을 발견해야 한다 미지의 적에게 공격당할 확률이나 피해를 입을 확률은 고속 이동이 가장 높다.

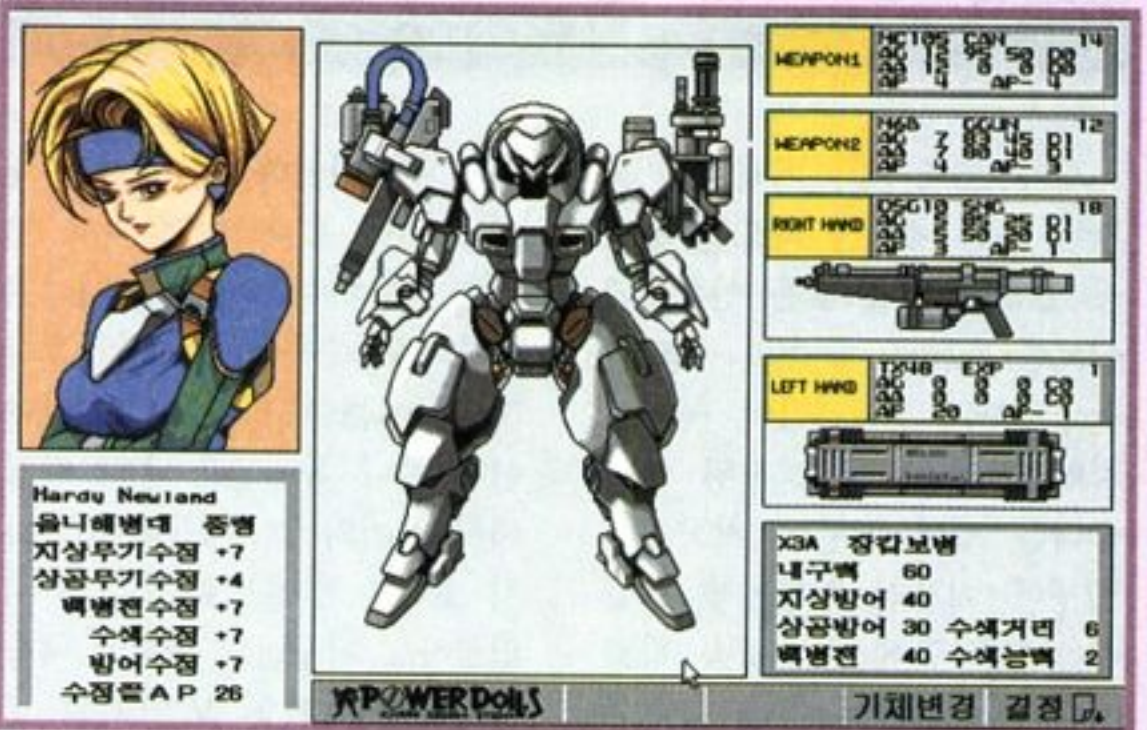
이제 조금씩 댐으로 향하면서 적을 격파한다. 어느 정도 시간이 지나면 제 2차 강하 부대가 나타난다. 이들은 더욱 많은 부대로 편성되어 있어 유리하다.

댐을 폭파하기 위해서는 일단 댐 주변의 적을 격파하고 반대편 강가에 연막탄을 뿌려 적의 접근을 막은 후에 실시해야 한다. 그리고 댐만이 아니라 하류의 강에서도 다가오는 적이 있으므로 주의해야 한다.

댐 주변의 적을 격파하고 댐위에 3대의 X3A 장갑 보병을 올려 보내어 폭탄을 설치하면 된다.

총 3단계에 걸쳐 폭탄을 설치하게 되면 다음 턴에 이르러 부대가 철수하고 댐이 폭파된다.

임무 종료

장비의 편성과 응용

편성 화면에서 장비 착용을 선택하면 다음과 같은 화면이 등장하는데 여기에서 인물의 능력에 따라 다양한 형태의 파워 로더나 지원 차량, 또는 항공기를 채택하도록 한다.

무기와 장비를 착용한다

파워 로더의 특징

	특 징
장갑보병 (X3A, X32)	양 손, 어깨에 적절한 무기를 착용할 수 있다. 전투, 폭발, 정찰등 다양한 활동에 적절히 응용된다
장갑돌격보병 (X3AC, X32C)	근접전에 적합 정찰력이 뒤지고 어깨에 무기를 착용할 수 없지만 공격과 방어가 우수하고 기동성이 뛰어나다
장갑정찰보병 (X3AR, X32R)	최악의 전투능력과 내구력을 가진 대신, 우수한 정찰능력, 기동성을 가진다

* 장갑복좌보병(X3AT)은 장갑보병과 같은 형태이며 2인 탑승이 가능하다

무기의 특징

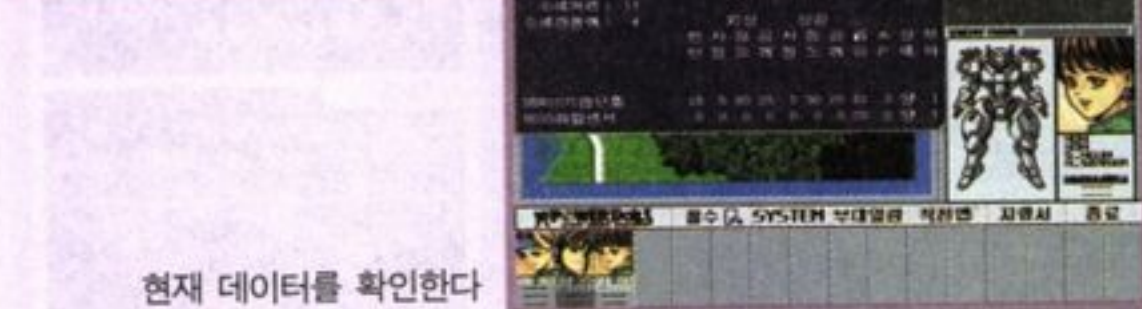
	특 징
연사가능장비 (기관포, 연발포)	정확성은 낮지만 주변의 적에게 영향을 끼친다. 근접전에 유리하다. 파괴력이 높다
단발사격장비 (사격총, 캐논포)	정밀사격이 가능해 저격에 적합하다. 파괴력이 뒤진다
투척장비 (로켓란처, 그레네이드 란처)	다수의 적이 몰려있을 경우 적합하다. 최대 특징은 적을 보지 못해도 쓸 수 있다
미사일	최고의 정확도, 사거리, 파괴력이 특징 단점은 발사시 AP가 높고 수가 적다
연막발사기	적의 접근을 저지할 경우에 유리하다

연막은 이처럼 응용한다

전투시 유니트의 명령

기습을 실시한다

고속 이동	가장 먼 거리를 가장 빨리 이동할 수 있는 명령 단지 적의 기습 공격이 있는 경우 명중될 확률이나 피해가능성이 높다. 이동 장치에 피해를 입으면 사용할 수 없다
통상 이동	일반적인 이동 고속 이동에 비해 피해율이 낮다는 점이 장점. 적의 기습이 예상되지만 빠르게 이동할 필요가 있다면 통상 이동과 고속 이동을 적절히 활용하여 빠르게 이동 할 수 있다. 즉 처음 시작은 통상 이동으로 하여 적의 공격을 받게 되고, 한 번 기습 공격을 가한 적은 자신의 턴이 될때까지는 공격할 수 없으므로 고속 이동으로 달아나야 한다
경계 이동	주위를 경계하면서 이동하는 것 적을 먼저 발견할 수 있기 때문에 기습 공격을 방지한다. 단 이동 거리가 짧은 것이 흠
탐색	주위에 적이 있는지 수색하는 명령으로 4AP가 소모된다
통상 공격	일반적인 공격 정확성이 떨어지는게 흠이지만 AP의 소비율이 낮다
정밀 공격	사격총, 캐논포 등 단발 사격 장비만 사용할 수 있는 명령으로 매우 높은 정확도를 갖는다
통신	지원을 요청하는 명령으로 6AP가 소비된다. 주변 지역에 있는 항공기나 지원 차량에 대해 포격 지원 요청을 하는 것으로 작전에 지원이 포함된 경우 지원 가능 시간에만 가능하다
제거	장비를 버리는 것으로 1AP가 소비되나 해당 장비의 부하만큼 AP가 회복된다
반송	피해를 입어 이동도 어려운 아군을 반송하기 위한 명령 8AP가 소비된다
은폐	유니트를 은폐시키는 명령으로 6AP가 소비된다. 은폐시 발견률이 낮으며 공격을 받을 때 명중율도 낮아 적절히 사용할 수 있다
DATA	유니트의 현재 데이타를 보여준다
기타	특수명령으로 임무에 따라 변하고 AP의 수치도 다양하다

적에 대한 공격을 실시한다

현재 데이터를 확인한다

두번째 작전: 나이아가라 강하 작전

제 2 작전은 아군 연료 보급 기지를 수호하는 명령으로 접근 중인 적의 공격을 막아내는 것이

신규 대원이 등장했다

다. 해당 지역에서 적은 북쪽이나 서쪽에서 다가오는 적을 최대한 막아서 10대 이상의 적 유니트를 남하시켜서는 안된다.

이 작전에서는 다수의 부대가 적합하다. 부대 편성시 제 1 부대를 C556수송기를 사용하여 대규모 병력(6대)으로 편성하고 다리 동쪽에 배치시킨다.

특히 장갑 정찰 보병은 북쪽에 배치하여 접근하는 적을 먼저 발견해야 한다.

여기서는 지원 부대의 활약이 돋보이는 장소이다. 지상 지원에 공중 지원 등 다양한 지원 부대가 동원되므로 이들을 최대한 활용한다. 우선 새로 들어온 인원 중 1명을 지원 차량에 탑승시킨다. 다른 대원들도 모두 파워 로더나 항공기에 탑승시켜 작전에 동원한다. 파워 로더는 다리 동쪽과 서쪽의 숲쪽에 배치시키고 적을 발견하면 적절한 장소를 선택하여 넓은 영역으로 포격을 한다.

대략 3턴~4턴 정도가 지나면 서쪽에서도 부대가 접근한다.

시간이 지나면 아군의 지원 부대가 도착하고 적의 파워 로더도 등장하게 된다. 최대한 아군의 지원을 활용하여 다양한 공격을 펼치면 그다지 어려운 임무는 아니다.

강하 작전 개시

임무 종료

세번째 작전: 납치 작전

와일러 중령을 구출해야 한다

시간이 부족하여 어려운 장소 또한 대규모의 적에 비해 아군은 불과 장갑 복좌 보병 4기만이 배치된다는 점도 어려움의 하나이다. 목적은 와일러 중령의 구출 여기서는 빠른 시간내로 수용소의 적을 물리치고 중령을 찾아 탈출해야 하는 관계로 미사일 등 강력한 화기로 무장할 필요가 있다.

또한 탈출시나 적의 접근을 막기 위해서 연막 발사기도 채택해야 한다. 최소한 3대는 연막 발사기를 하나씩 장비할 필요성이 있다. 그리고 또 하나 필수적인 장비는 그레네이드 란처나 로켓 란처 적은 대규모인데다 보이지 않는 적을 향해 공격할 필요도 있기 때문에 필수적이다.

처음 작전을 시작하면 수용소를 중심으로 떨어져서 강하하는데 처음부터 그레네이드 란처를 사용해서 수용소 내부를 공격하는 것이 편하다. 주로 중앙을 공격하면 상당 수의 적 유니트를 파괴할 수 있다. 수용소 남부에 도착한 한기는 아래쪽에서 수용소로 올라가는데 수용소의 소대는 동쪽, 북쪽, 서쪽만을 경계하고 있기 때문에 기습 공격 없이 적을 발견할 수 있다.

수용소에 접근 공격한다

그 후에 미사일이나 그레네이드 란처 등으로 수용소 내의 적을 전멸시킨다. 다음으로 수용소 북쪽과 동쪽의 숲에 연막탄을 뿌려야 한다.

수용소의 대부분을 뒤지면 중령을 발견할 수 있다. 이후에는 동쪽의 탈출 루트로 이동해야 한다 여기서 접근해 오는 적들은 미사일로 처리한다. 동쪽으로 이동하여 길을 따라 내려가다 보면 적의 파워 로더 부대가 기다리고 있다. 여기서 연막탄과 그레네이드 란처가 적절히 활용될 수 있다.

고속 이동을 실시하는 것도 방법이다. 또 하나는 가지고 있는 그레네이드 란처를 모두 쏟아 부어 적을 돌파 해야 한다.

적진을 뚫고 탈출

제한 시간은 1510시 이 시간까지 전원이 강 하구의 도로 남부 삼각지에 도착하지 않으면 임무는 실패한다.

새로운 임무를 종료했다

네번째 작전: 수송부대의 괴멸

목적은 적의 수송 부대의 괴멸 임무 완수 수치는 적 수송대의 80% 격파이다. 이번 작전에는 2가지 계획이 있는데 어느 쪽이나 비슷한 형태로 구현된다. 이 작전부터는 적에게도 지원 공격이 준비되기 때문에 상당한 어려움을 갖게 된다. 적의 전선 중심이기 때문에 아군의 지원은 없다. 따라서 최대 6기의 파워 로더를 확보하여 공격에 나서야 한다.

상황을 계속 확인하면서 80% 이상의 적을 파괴하면 북쪽 산맥을 통해 탈출하도록 한다. 여기서는 특별한 탈출 지원 병력도 없기 때문에 산 위에 은폐하고 있는 적 장갑차를 주의하여 산위로 올라간다.

다섯번째 작전: 고지 탈환 작전

적이 점유중인 고지의 수비군을 전멸시키고 고지를 점령하여 30분간 확보하고 있으면 된다.

임무를 완수한 후에는 남쪽의 산 위로 후퇴하면 된다. 여기서도 적의 지원 공격이 있기 때문에 주의해야 한다.

여섯번째 작전: 다리를 사수하라

아군 침공 부대가 도착할 때까지 다리를 지켜야 한다.

지상 지원 부대가 존재하며 때때로 공중 지원이 준비되고 있기 때문에 적절한 지원을 받을 수 있다. 그리고 중간에 아군의 부대를 지원하고자 하는 경우 지원으로 선택해야 한다. 그러면 아군의 공중 부대와 지상 지원 부대 중 1개 부대가 접근 중인 아군의 부대를 지원하게 되고 아군의 부대는 빨리 도착하게 된다.

대략 2시간 정도의 전투가 반복되기 때문에 상당한 양의 무기를 준비해야 한다.

일곱번째 작전: 적의 수송차를 파괴하라

7기의 유니트를 선택하며 세번째 작전처럼 잠수함을 통해 작전 지역에 투입된다. 목적은 적의 수송차 10대를 격파하는 것 강하 즉시 적과 마주친다.

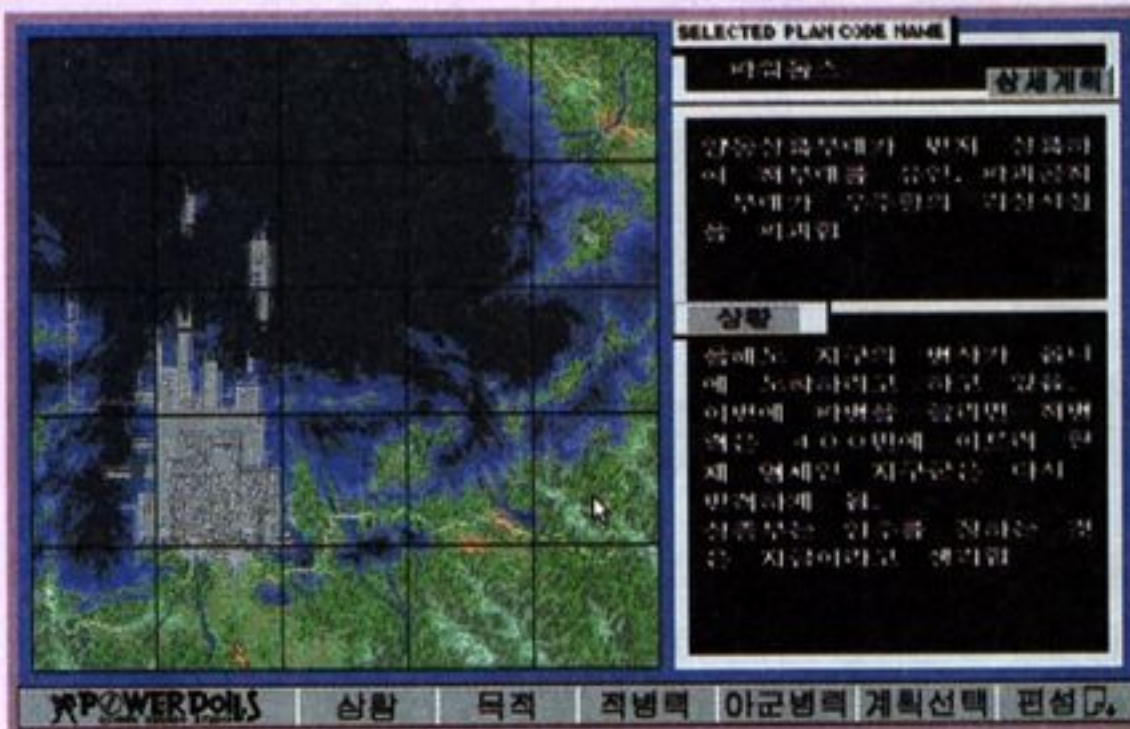
여덟번째 작전: 발전소 폭파

적의 원자력 발전소를 폭파하는 임무 첫번째 작전처럼 폭파 임무를 수행하기 때문에 TX48 폭약이 4개 필요하다. 원자력 발전소의 4곳에 폭약을 설치하고 탈출한다 항만으로 후퇴하면 임무가 종료된다.

최후의 작전: 우주항 파괴 작전

최종 작전 초광속 비행 시스템에 의해 도착하는 지구인과 군인들의 각성을 위한 시설을 정지시켜야 한다. 우주항의 남부에 있는 건물 4곳에 6개의 원형의 열 교환기의 안전 장치 24개를 파괴하면 각성 시스템이 정지한다.

이 작전에서는 적의 최우수 부대가 배치되어 있으며 공중 지원이 있기 때문에 주의해야 한다. 여기서는 총 16대의 유니트가 동원가능하고 무기는 무제한이다.

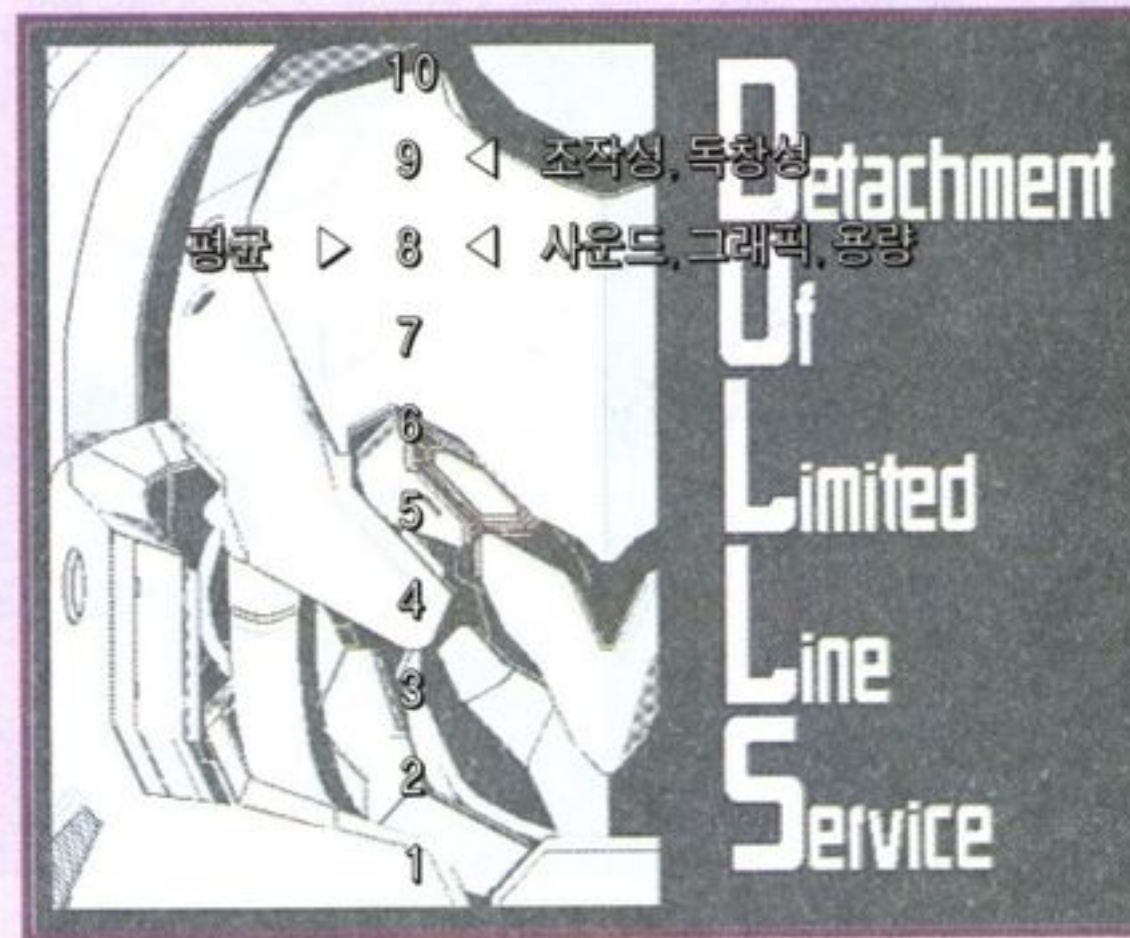
방법은 정해져 있지 않고 임무를 마치면 게임이 종료된다.

최종 작전 파워 돌스

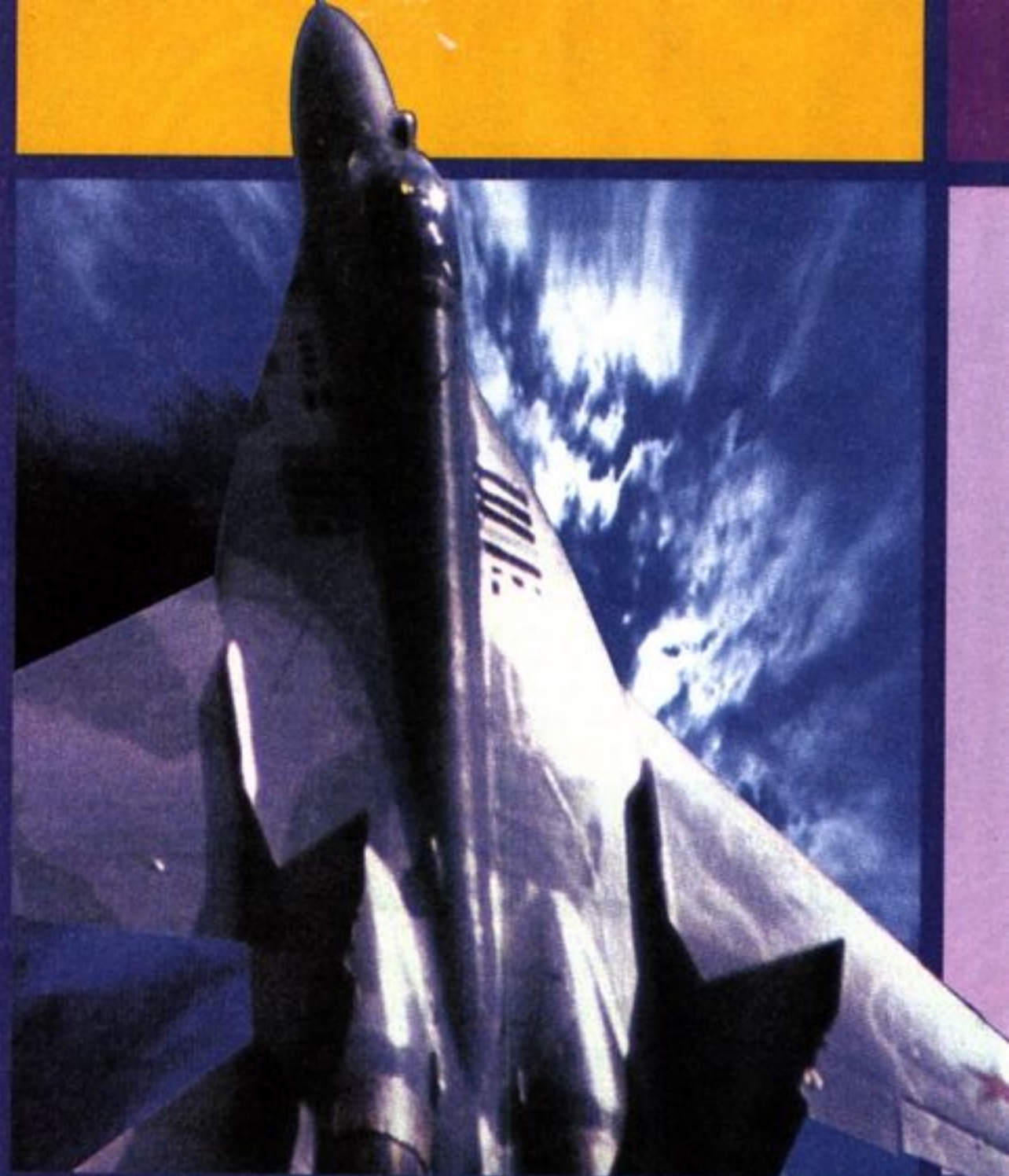
전쟁은 끝났다

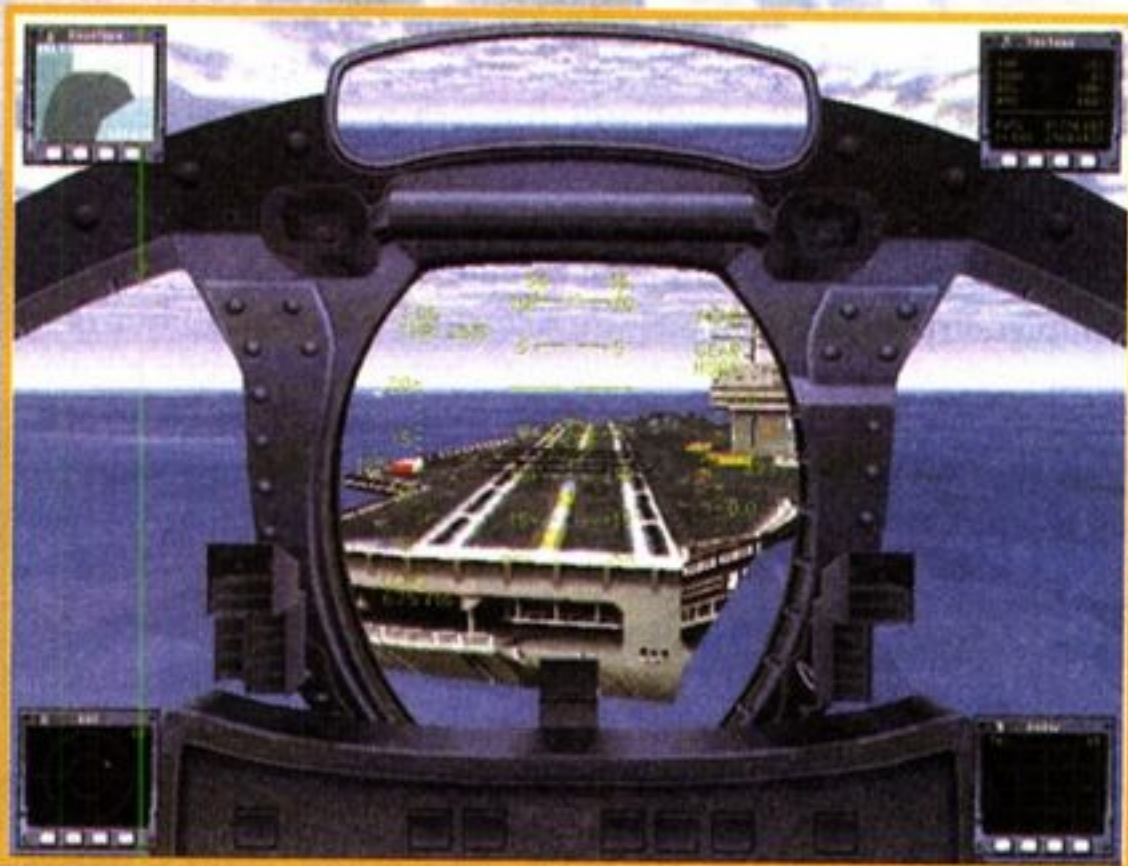
이 임무는 파괴 임무지만 폭약은 필요하지 않다. 모든 배기구를 폭파하고 탈출하면 종전 협정이 조인되고 전쟁이 끝난다.

챔프최종분석

미래형 전략 시뮬레이션이 새로운 맛을 제공하는 것 같다.

다른 전략 시뮬레이션에서 느낄 수 없었던 로보트의 조종을 하기 때문에 시간가는 줄을 몰랐다.

U.S네이비 화이터
U.S NAVY FIGHTER

- **제작사** : 일렉트로닉 아츠
- **장 르** : 비행 시뮬레이션
- **시스템 요구 사항** : IBM PC 486 33 이상 기종
  메모리: 8MB 이상 /그래픽 카드: SVGA
  사운드 카드: 사운드 블라스터 호환기종
  입력 도구: 조이스틱, 마우스 지원
- **발매일** : 95/3월말 예정
- **가 격** : 45,000원
- **문의처** : 동서게임채널(02-606-8020)
- **게임협찬** : 익스프레스CD(02-717-6102) 용산관광터미널 2층

프롤로그

1997년 러시아의 옐친 정권은 무너지고 그는 우크라이나 공화국으로 망명길에 오른다. 호전적인 러시아는 다른 지역, 특히 우크라이나에 대한 위협을 증대시켰고 이러한 러시아를 견제하기 위해서 미국은 최신예 핵추진 항공모함(CVN69) 아이젠하워(EISENHOWER)를 흑해에 배치한다. 우크라이나와 미국이 연합하여 러시아의 세력을 견제하는데 의의가 있는 이번 작전에 플레이어는 해군 조종사로서 참전한다.

항모 아이젠하워

캠페인 모드에 대해

캠페인을 시작하면 플레이어는 이미 흑해상에 떠있는 미해군 항모 아이젠하워에 승선하고 있다. 이름과 콜사인, 노즈아트(비행기 기수부분에 그려넣는 독특한 그림), 테일아트(비행기 꼬리날개에 그려넣는 독특한 그림) 등을 선택하면 곧바로 브리

초기메뉴

핑에 들어간다. 브리핑이 끝난 후에 서류를 살펴봄으로써 이번 임무의 전반적인 상황, 임무에서 설정된 목표물, 이번 임무에 추천할 만한 기종과 무기 등을 파악할 수 있다.

특히 기후조건에 대해 철저히 파악해야 한다.

일단 임무 브리핑이 끝나면 비행기를 선택하고 무기를 탑재한다. 출격 전에 반드시 브리핑 서류를 확인하여 임무 목적과 목표물을 명확히 파악해야 한다. 무기 탑재시에는 비행기의 무게를 고려하여 탑재하고 만약 중량이 초과했다면 비행기는 이륙할 수 없다.

주어지는 임무는 아군 정찰기 호위, 아군 공습부대의 선두에서 적기 위협 진압, 적의 공군기지 등 지상 목표물 파괴, 초계비행, 적의 함대에 대한 공격, 아군 항모전단을 향해 날아오는 적기 요격 등이 있다.

임무의 목표물과 내용 및 상황을 확인한다

초기화면

?	게임을 끝내고 도스로 나간다		
PERF	프레퍼란스 판넬을 보여주는데 그 내용은 다음과 같다		
	GRAPHICS	게임의 속도에 큰 영향을 끼친다	
		TERRAIN DETAIL	배경의 그래픽 수준조절
		OBJECT DETAIL	비행기, 지상의 물체 등의 그래픽을 3단계로 조절
	SOUNDS	게임의 전반적인 음향효과와 배경음악을 조절	
PLAY SINGLE MISSION	간단한 내용의 임무가 50개로 훈련모드로 적합하다 (기본 비행기술, 항모갑판 착륙기술 등을 제공한다)		
CREATE QUICK MISSION	적과의 공중전 상황을 즉석으로 만들어낼 수 있다 진영선택(남북한도 등장), 비행기 대수, 조종사의 기량, 기종, 고도, 날씨, 상대적 위치(유리함, 보통, 불리함), 거리, 무기의 종류(기관포만 사용, 미사일과 기관포를 함께 사용) 등을 지정하는 항목들로 구성		
CREATE PRO MISSION	전체지도에서 비행기, 항해경로, 목표물 등을 플레이어의 임의로 설정하여 나름대로의 임무를 즐길 수 있다		
REPLAY LAST MISSION	이전 임무를 다시 플레이한다		
START NEW CAMPAIGN	새로운 캠페인 모드로 들어간다		
CONTINUE OLD CAMPAIGN	이전에 캠페인 모드를 계속한다		
CONFIGURE HARDWARE	컴퓨터의 셋팅을 조정해 주는 것으로서 다음과 같은 항목들로 구성되어 있다		
	비행화면 해상도	비행시의 해상도를 결정한다	
	320×200	8메가 미만의 램일 경우	
	320×200 for slow VGA cards	320×200 모드에서도 속도가 느릴 때 선택한다	
	320×400	낮은 해상도로써 화면이 늘어난 느낌을 준다	
	640×400	일반적인 해상도로 8메가 램을 보유한 시스템에서 선택한다	
	640×480 for slow VGA cards	640×480 모드에서도 속도가 느릴 경우 선택한다	
	800×600	풀 스크린 옵션만 제공한다	
	1024×768		
	비디오 해상도	비디오 화면의 해상도를 조정하는 항목 640×480 해상도만 지원한다	
	음향효과 설정	음향효과를 지원할 사운드 카드를 셋팅	
	배경음악 설정	배경음악을 지원할 사운드 카드를 셋팅	
SEE VEHICLE INFO	게임에 등장하는 비행기에 대한 정보를 보여준다		
VIEW PILOT RECORDS	캐리어 모드에서 조종사들의 기록을 본다		

지도로 비행경로를 확인하자

만약 플레이어의 임무 완성도가 좋지 못하면 본국으로 송환당해서 전쟁에 더 이상 참여할 수 없을 지도 모른다. 가능한 한 최단 시간에 제일 적은 노력으로 제일 적은 무기소모량으로 목표를 달성하는 것이 절대적이다. 또한 임무완수 메시지가 나오면 지체없이 항모로 귀환하자.

수송선 공격

항공모함에 대해

미국의 항모는 〔움직이는 비행기지〕, 〔현대 해전의 꽃〕이라 불릴 만큼 화려하면서도 위력적인 존재다. 길이만 해도 300미터에 달하며 100대의 전투기와 5,000명의 승무원을 싣고 다닌다. 배수량(무게)만 해도 8만톤을 넘는 거대한 군함이다. 이 게임에서 등장하는 아이젠하워(EISEN-HOWER)는 미국 항모 중에서 최신예인 니미츠(NI-MITZ)급 2번함이다. 항모에는 자체 비행기 격납고가 있으며 각종 정비시설과 수리시설, 무기고 등이 있다. 하지만 항모 한척에서 소비하는 각종 무기와 연료량은 방대하기 때문에 자체적으로 충분한 양을 싣고 다닐 수는 없다. 따라서 항모 후방에는 풍부한 군수물자를 실은 대형 보급함이 따라다니는 것이 보통이다. 또한 항모를 보호하기 위해 각종 미사일 구축함, 미사일 순양함, 프리킷 등이 항모 주변에 포진한다. 이렇게 항모와 그 주변의 수십척의 배들을 항모전단이라 한다. 하나의 항모전단은 강대국을 제외한 다른 나라의 전체 해군력에 필적하는 위력

을 지니고 있다. 이는 걸프전에서 미국의 항모전단이 보여준 가공할 만한 공격력에서 입증된다.

전투기에 대해

기본 구조

플랩	전투기의 이륙시에는 날개의 양력을 크게 하여 상승력을 얻어야 하므로 날개 뒷편에 접혀있는 플랩을 펼친다
후크(고리)	착륙로가 짧은 항모에 착륙하기 위해 필요한 기구이다
기어	바퀴를 내리는 장치이다
브레이크	에어 브레이크의 줄임말이다
파이론	전투기의 동체나 날개에 폭탄이나 미사일을 붙이는 자리를 말한다

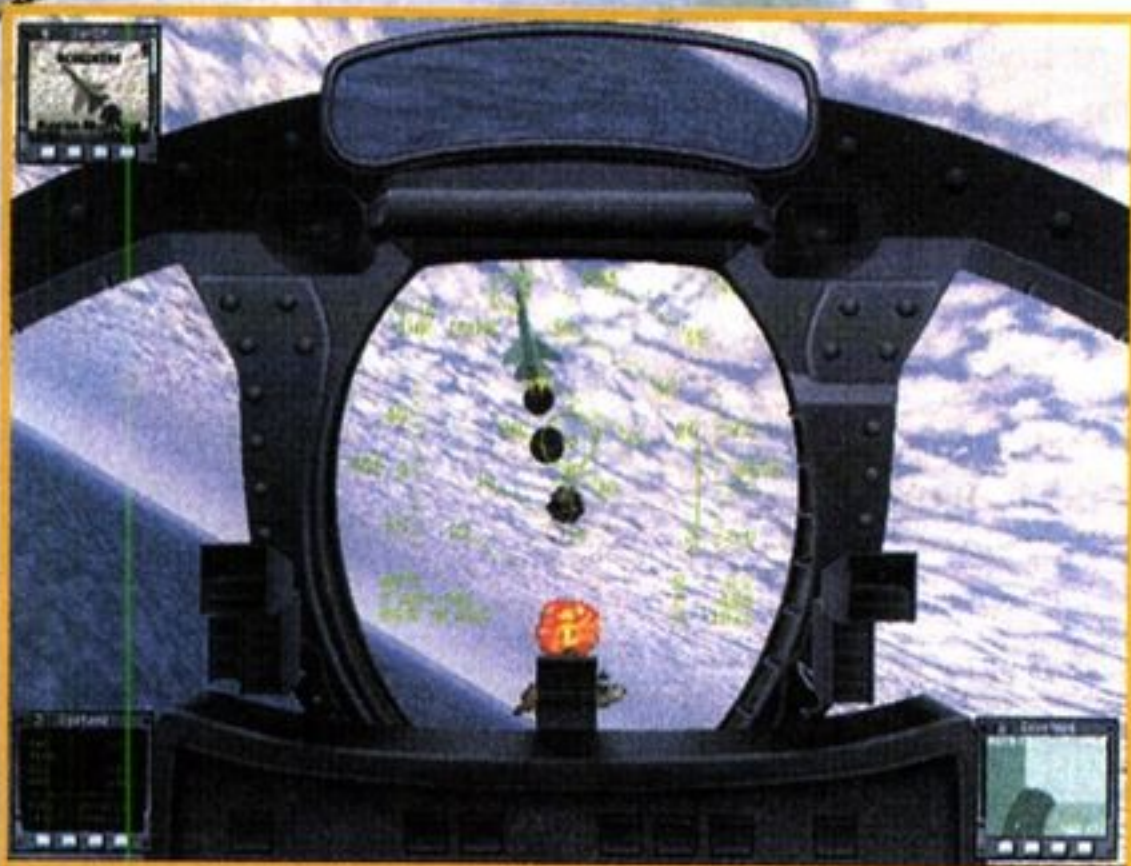
전투기의 종류

플레이어에게 주어지는 전투기는 모두 6종류이다. 임무에 따라 전투기 특성을 고려해야 한다.

F104N

다소 운동성이 떨어지는 기종. 모두 5종류와 9발의 무기를 실을 수 있다.

F14B

속도와 내구력, 그리고 레이더 탐지능력이 뛰어난 기종. 전투요격기로써 모두 4종류와 12발의 무기를 장착한다

F/A18D

지상에 대한 폭격용 전폭기. 모두 5종류와 13발의 무기를 장착한다.

F22A

최신예 미해군 함상전투기로써 탁월한 운동성을 자랑한다. 모두 3종류와 8발의 무기를 탑재한다.

A7E

이 기종은 전투기가 아니라 공격기이다. 따라서 운동성보다는 견고한 기체 구조를 위주로 설계됐기 때문에 전투능력은 낮다. 모두 3종류와 8발의 무기를 장착한다.

SU33

러시아 해군의 최신예 전투요격기. 행동 반경이 가장 넓고 전투능력도 뛰어나다. 4종류와 10발의 무기를 탑재한다.

F14B의 조종석

F/A18D의 조종석

전투기의 무장에 대해서

무기는 소련제보다 미국제가 보다 신뢰성이 있으며 명중율도 높다.

고정 기관포

모든 전투기는 고정무장으로써 1문의 기관포를 동체에 내장하고 있다. 이는 근거리 공중전에서 미사일이 바닥났을 때나 지상의 목표물 공격에서 폭탄이나 미사일을 아끼기 위한 목적으로 사용한다.

미군 전투기는 일률적으로 M61 기관포를 탑재하고 있는데 구경은 20mm이고 발사속도가 매우 빠르다. 소련 전투기는 이보다 대구경인 30mm를 선호하는 경향이 있는데 이는 20mm보다 파괴력은 강하지만 발사속도가 떨어지고 탄환의 크기와 중량으로 인해 탑재 발수가 20mm보다 훨씬 적다는 문제점이 있다.

공대공 미사일

적 비행기를 공격하는 미사일로써 사정거리별로는 단거리, 중거리, 장거리 미사일이 있다. 또한 유도방식도 다양해서 열추적, 영상추적, 레이다 추적, 자체 레이다 추적방식 등이 있다. 이 게임에서 플레이어가 사용할 수 있는 공대공 미사일 성능은 다음과 같다.

미국 ☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

AIM7 SPARROW

중거리 레이더 유도방식으로써 발사 후에도 적기를 계속 조준해야 하는 단점이 있다.

사정거리	0.5~19.7nm	명중율	35%	파괴력 높음

AIM9B SIDEWINDER

단거리 열추적 방식 미사일이다.

사정거리	0.3~3.9nm	명중율	65%	파괴력 낮음

AIM9M SIDEWINDER

단거리 영상추적 방식으로써 세계에서 가장 뛰어난 단거리 공대공 미사일이다.

사정거리	0.0~3.9nm	명중율	85%	파괴력 보통

AIM54C PHOENIX

장거리 자체 레이더 유도방식으로써 세계에서 가장 긴 사정거리와 가장 비싼 가격을 특징으로 하는 공대공 미사일이다. 원래는 대기권 밖의 소형 위성을 요격할 목적으로 개발된 미사일이다. 하지만 미사

일이 워낙 대형이라 탑재할 수 있는 기종이 극히 제한되어 있다.

사정거리	0.1~148nm	명중율	75%	파괴력 높음

AIM120 AMRAAM

최신형 중거리 공대공 미사일로써 자체 레이더 유도방식이다. 매우 뛰어난 성능을 가지고 있지만 구식 기종에는 탑재할 수 없다는 단점이 있다.

사정거리	0.0~24.6nm	명중율	75%	파괴력 높음

소련 ☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

AA2 ATOLL

단거리 영상추적 방식 미사일이다.

사정거리	0.0~1.4nm	명중율	35%	파괴력 보통

AA6 ACRID

중거리 레이더 유도방식 미사일이다.

사정거리	0.0~14.8nm	명중율	35%	파괴력 높음

AA8 APHID

단거리 영상추적 방식 미사일이다.

사정거리	0.0~1.4nm	명중율	50%	파괴력 낮음

AA9 AMOS

중거리 자체 레이더 유도방식 미사일이다.

사정거리	0.0~41.0nm	명중율	50%	파괴력 높음

AA10 ALAMO

중거리 레이더 유도방식 미사일이다.

사정거리	0.0~19.7nm	명중율	50%	파괴력 높음

AA11 ARCHER

중거리 영상추적 방식 미사일이다.

사정거리	0.0~9.8nm	명중율	75%	파괴력 낮음

AA12 AMRAAMSKI

중거리 자체 레이더 유도방식 미사일이다.

사정거리	0.0~24.6nm	명중율	75%	파괴력 높음

폭탄 및 대지 공격용 미사일

미국 ☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

AGM65G MAVERICK

중거리 영상 추적 방식이다.

사정거리	0~9.8nm	명중율	90%

AGM88 HARM

중거리 레이더 추적 방식이다.

사정거리	0~12.3nm	명중율	90%

AGM84A HARPOON

장거리 자체 레이더 추적 방식이다.

사정거리	0~59nm	명중율	90%

AGM84E SLAM

장거리 자체 추적 방식이다.

사정거리	0~49nm	명중율	90%

MK 82

자유낙하하는 통상 폭탄으로 500파운드급이다.

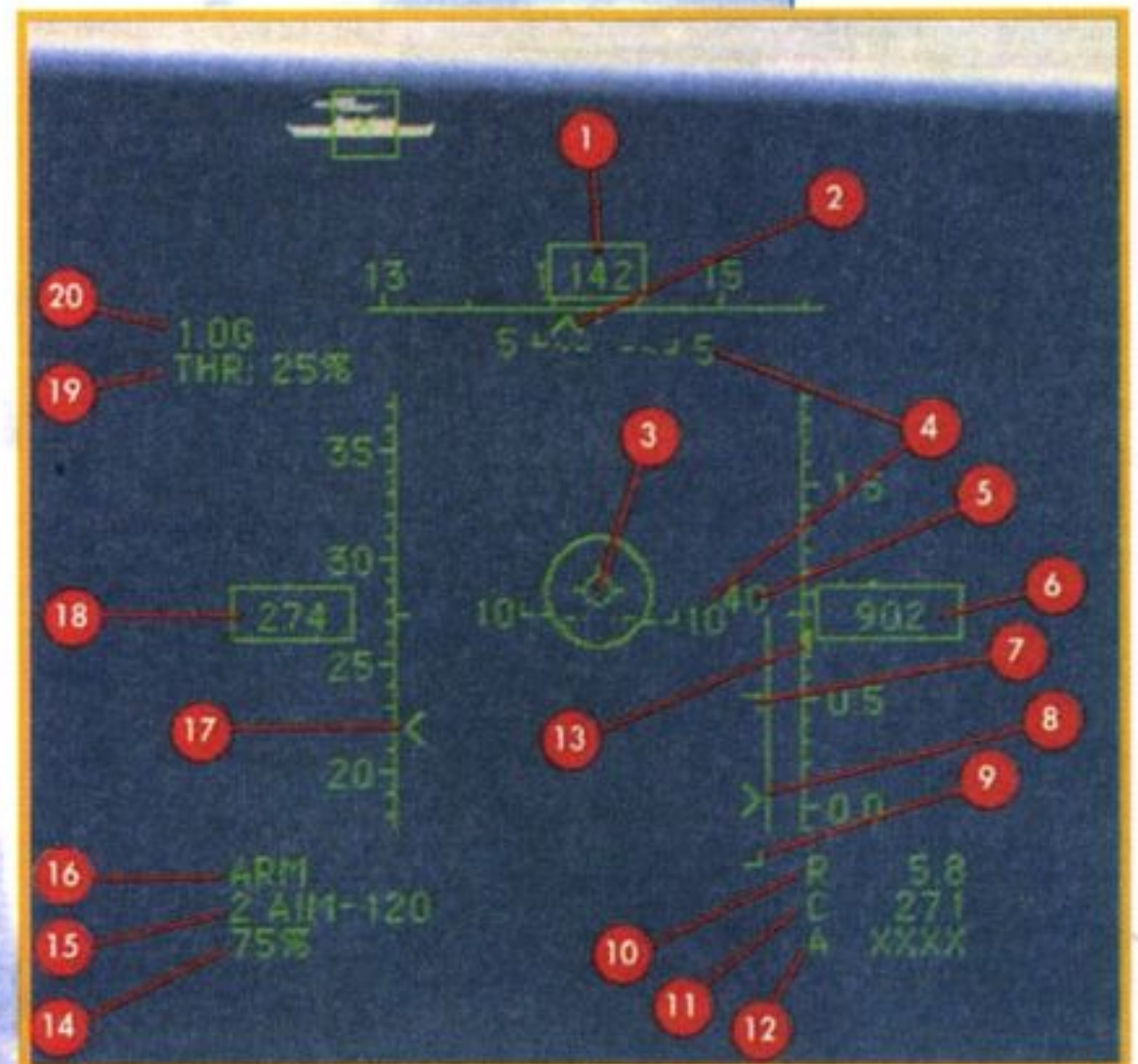
MK 84

자유낙하하는 통상 폭탄으로 2000파운드급이다.

GBU10 PAVEWAY

통상 폭탄에 레이저 유도장치를 붙인 것으로써 2000파운드급 폭탄이며 사정거리는 10마일이다.

투명계기판(HUD)에 대해서

전투기 조종석에는 전방에 종합적인 상황을 한눈에 보여주는 투명 계기판이 붙어있는데 이를 HUD라고 한다.

HUD의 모습

(1) 현재 전투기 진행 방향을 방위로 표시한 것
(2) 목표 지점으로 비행하는 경로를 표시한다
(3) 현재 전투기 기수가 향하는 방향을 표시한다
(4) 방향타의 위치를 표시한다
(5) 무기의 사정거리를 단위로 표시한다
(6) 현재 고도를 표시한다
(7) 무기의 최대사정거리를 표시한다
(8) 최대점과 최소점 사이에서 목표물과의 거리를 표시한다

(9) 무기의 최소사정거리를 표시한다
(10) 목표물까지의 거리를 표시한다
(11) 목표물로 접근하는 속도를 표시한다
(12) 목표물과의 각도를 표시한다
(13) 지표면을 표시한다
(14) 현재 선택된 무기의 명중율을 표시한다
(15) 현재 선택된 무기를 보여준다
(16) HUD의 모드를 보여준다.
HUD의 모드는 항해모드와 전투모드가 있다
(17) 선회속도를 표시한다
(18) 현재 비행속도를 표시한다
(19) 현재 엔진의 출력을 표시한다
(20) 현재 가해지는 G를 표시한다(G: 중력의 영향)

단축키 및 기능키 설명

조작키

1	출력 0%
2	출력 25%
3	출력 50%
4	출력 75%
5	출력 100%
6	애프터버너 가동
7	출력 5% 감소
8	출력 5% 증가
F	플랩
B	에어 브레이크
G	랜딩기어
H	후크(고리)
A	자동비행
N	HUD의 모드를 변경(항해/전투)
W	다음 비행지점으로
D	피해상황
U	아군과 적을 식별
SHIFT-[	HUD를 흐리게 조정
SHIFT-]	HUD를 진하게 조정
SHIFT-E	비상탈출
'	중앙 스크린에서 가장 가까운 목표물을 지정
T	다음 목표물을 지정
R	레이다 가동
I	영상 검색기 가동
M	레이더 전파탐색기 가동(AGM88 HARM의 발사를 위해)
+	전방 확대
_	전방 축소
,	레이다 탐색거리 증가
.	레이다 탐색거리 감소
[	다음 무기를 선택
]	이전 무기를 선택
INSERT	채프 투하(열추적 미사일에 대한 회피)
DELETE	플레어 투하(레이다추적 미사일에 대한 회피)
TAB	기관포 발사
SHIFT-J	외부 연료탱크를 떼어버린다
SHIFT-K	모든 폭탄과 대지 공격용 미사일을 떼어버린다

윙맨 명령

플레이어가 윙맨에게 교신으로 명령하는 단축키이다.

ALT-E	목표물 공격
ALT-W	목표물과 동급의 모든 물체를 공격
ALT-P	플레이어를 괴롭히는 적기를 공격
ALT-D	교전 회피
ALT-B	항공모함으로 후퇴

기타 기능키

F1	전방화면
F2	후방화면
F3	45도 윗쪽의 전망
F7	목표물에 대한 상대적 위치
F9	플레이어 전투기의 통과장면
F10	플레이어 전투기 추적화면
백스페이스	조종석/풀스크린
SHIFT-4	목표물 카메라
SHIFT-5	레이더 전파탐색기
SHIFT-6	비행경로 디스플레이
SHIFT-7	전투기 상태 디스플레이
SHIFT-8	무기상태 디스플레이
SHIFT-9	레이더 디스플레이
C	시간압축
CTR-P	게임 일시정지
CTR-Q	임무 중단
CTR-C	도스로 나간다
CTR-S	사운드 ON/OFF
ESC	비행중 풀다운 메뉴를 본다

풀스크린 옵션

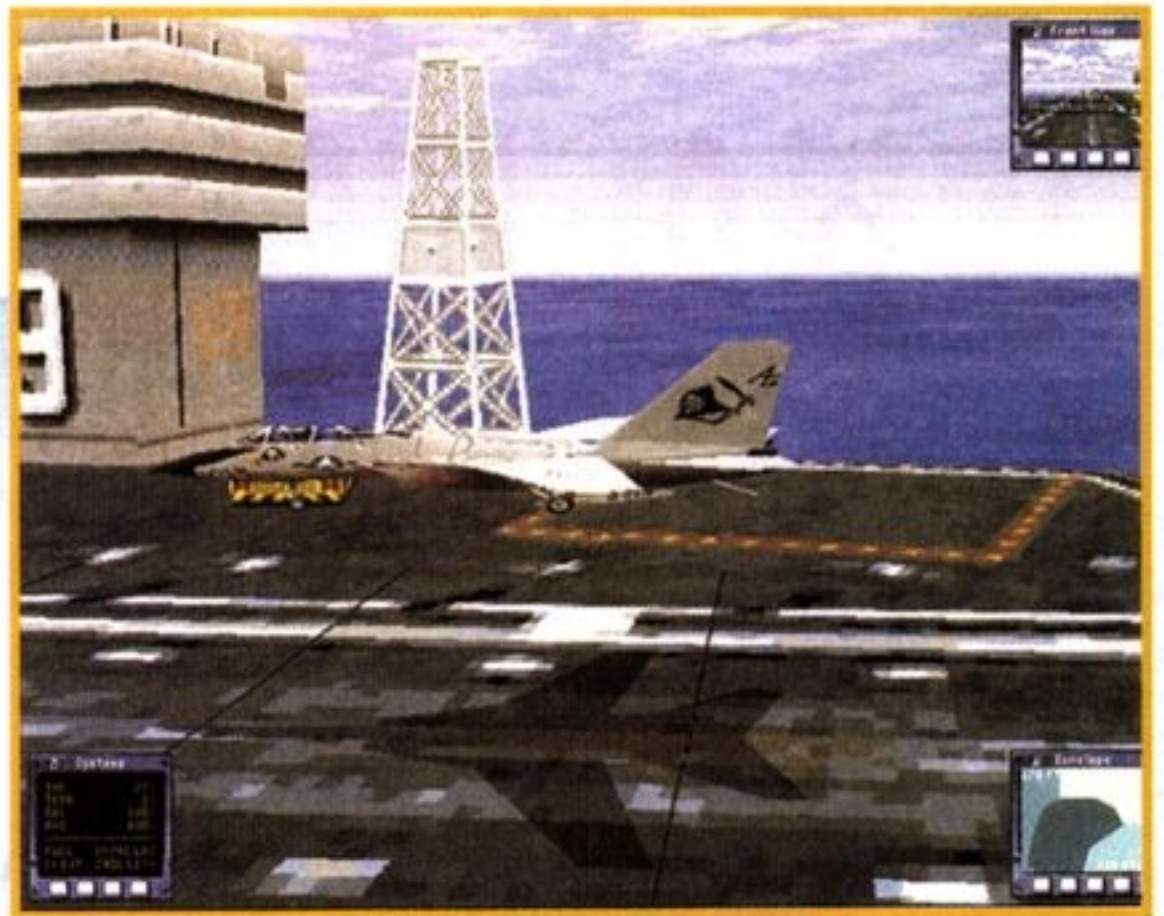
이륙!

윙맨 명령

PREF	프리퍼런스 판넬(그래픽/사운드 조정)	
VIEW	게임중에 펼쳐질 전망을 선택	
WINDOW	디스플레이 지정	
CHEAT	게임의 난이도를 조절하는 항목으로 구성되어 있다	
	INVULNERABLE	전투기는 아무런 피해를 입지 않는다
	UNLIMITED AMMO	무제한의 무기를 사용할 수 있다
	UNLIMITED FUEL	연료 소모가 없다
	EASY AIMING	목표물 조준이 쉬워진다
	NO CRASHES	착륙시에 충돌사고가 없다
	NO SPINS	급회전시에 전투기가 균형을 유지한다
	PULL EXTRA G	중력의 영향을 견뎌낼 수 있다
	IGNORE WEAPON WEIGHTS	전투기 운동성이 제한을 받지 않는다
	NO SUN WHITEOUT	햇빛에 의한 눈부심 현상이 없어진다
	NO REDOUT OR BLACKOUT	급상승이나 급강하로 인한 시각의 흐려짐이 일어나지 않는다
	IGNORE MIDAIR COLLISIONS	공중에서 비행기간의 충돌이 일어 나지 않는다
	SHOW TARGET INFO	목표물에 대한 정보가 화면에 표시된다
	AIR COMBAT GUNS ONLY	공중전을 기관포로만 수행하게 된다
TIME	시간압축 상황	

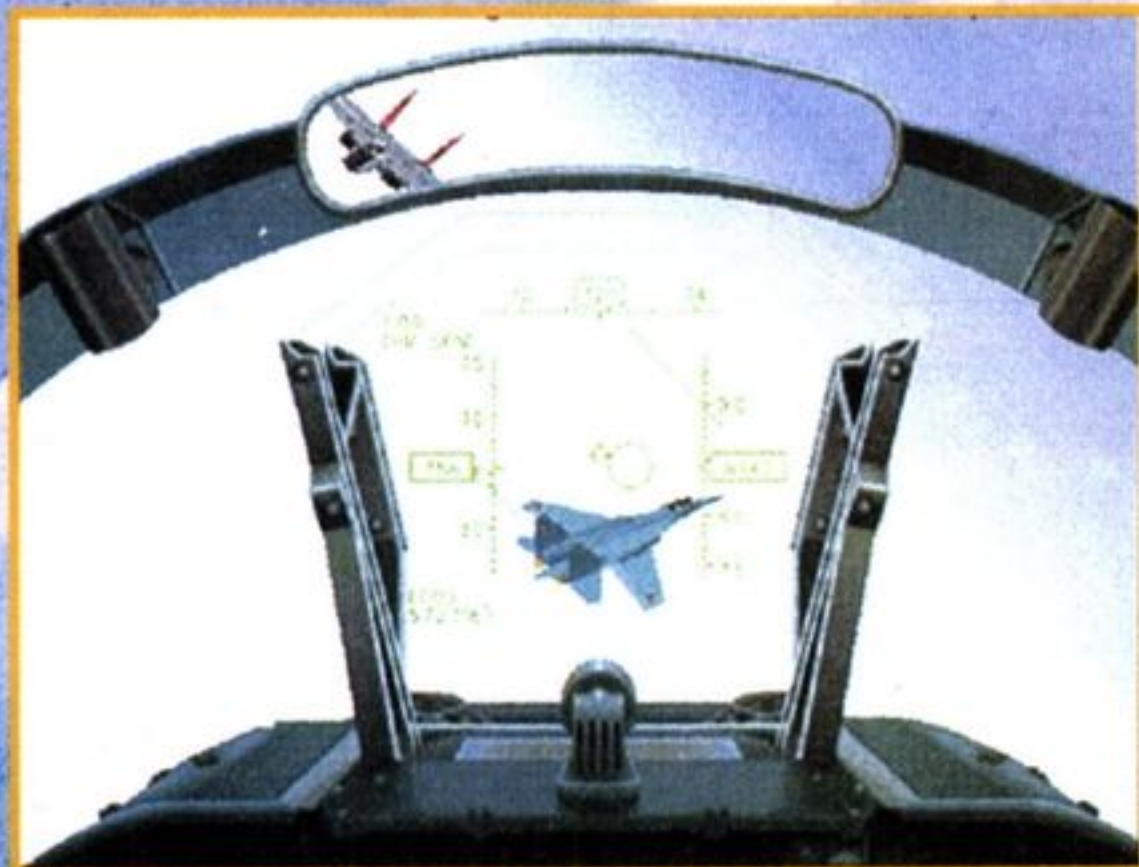
초보자를 위한 팁

각 기종의 특성을 파악하고 임무에 임해야 한다. 또한 임무 특성을 고려하여 무기를 골라야 한다. 무기를 탑재할 때는 동체 중앙부에는 무거운 무기를, 날개에는 가벼운 무기를 탑재해야 한다. 만약 까다로운 무기 탑재 규칙이 귀찮으면 임무를 시작하기 전에 비행기 선택 화면에서 CHEAT 메뉴를 실행시켜 자유자재로 무기를 탑재한다. 무기를 아껴서 사용하자. 그것이 힘들다면 무기 수량에 대한 옵션을 실행시킨다. 애프터버너를 함부로 사용하지 말 것. 애프터버너는 순간적인 속도상승에 도움이 되지만 연료 소모량이 많고 장시간 애프터버너로 비행하여 너무 높은 속력에 돌입하면 기체에 손상이 올 수도 있다.

적기와의 근접 공중전

무사히 항모로 귀환한다

분석을 마치고

〔US 네이비 화이터〕의 그래픽과 구성은 필자를 만족시키기에 충분했다. 모든 교신사항을 100% 음성으로 처리하고 다양한 무기체계를 제공하여 게임 사실성을 높인 것도 특기 사항이다. 브리핑 장면을 비디오 화면으로 처리하여 생동감을 높인 것도 높이 평가할 만하다.

또한 소련 최신예 기체를 선택할 수 있는 기회를 제공함으로써 게임의 묘미를 더했다. 공중전에 있어서는 손에 땀을 쥘 정도로 컴퓨터의 AI(인공지능)는 대단한 수준이었으며 일상적인 코스로 도피하는 것을 용납하지 않았다. 다만 이 게임의 옵션을 모두 살려서 게임을 진행하려면 대용량 하드웨어가 필수라는 점이 아쉬울 뿐이다.

비디오 화면으로 처리된 브리핑 장면

텍스처 매핑된 아름다운 하늘의 모습

챔프최종분석

〔스트라이크 코맨더〕에 이은 또 한번 비행 시뮬레이션다운 게임이 나왔구나... 비행기에서 쏘는 기관포가 건물에 맞을 때 튀는 파편, 그리고 공중을 가르는 비행기 굉음...

근데... 미 해군 비행사가 아닌 대한민국 전투기를 체감할 수 있는 시뮬레이션은 올해쯤이면 나올 법도 한데...

영광의 비행단
WINGS OF GLORY

- **제작사** : 오리진
- **장 르** : 비행 시뮬레이션
- **시스템 요구 사항** : IBM PC 486 33 이상 기종
  메모리: 4MB 이상 / 그래픽 카드: VGA
  사운드 카드: 사운드 블라스터 호환기종
  입력 도구: 조이스틱, 마우스 지원
- **발매일** : 95/4월말 예정
- **가 격** : 45,000원 예정
- **문의처** : 동서게임채널(02-606-8020)
- **게임협찬** : 익스프레스CD(717-6012~3)용산관광터미널 2층

프롤로그

1차 대전은 비행기가 처음으로 전쟁에 출현한 시기이며 비행 조종사에 관한 갖가지 무용담의 출발점이기도 하다. 지상에서는 수십만명의 사상자를 내면서도 승패가 불분명한 전투가 계속됐던 반면 조종사들은 승패를 가르는 깨끗한 일전을 공중에서 펼쳤다.

그들은 적과의 전투를 적개심만으로 치루지 않았다. 비록 적이지만 훌륭한 조종사에 대해서는 존경심을 아끼지 않았으며 그런 적기 조종사가 사망했을 때에는 적 기지 상공으로 날아가 화환과 조문을 떨어뜨리기도 했다.

공중전에서 미사일이 난무하는 지금으로서는 상상조차 하기 힘든 전설적인 이야기가 아닐 수 없다...

게임 소개

이 게임은 1차 대전의 공중전을 소재로 한 오리진의 역작이다. 한가지 특이할 만한 점은 하드웨어 요구사양이 [윙코맨더 3] 만큼 살인적이지는 않다는 점이다.

플레이어는 미군 조종사로 연합군측 비행기를 몰고 주어진 임무를 수행해야 한다.

오리진의 비행 시뮬레이션이 늘 그렇듯이 이 게임 역시 하나의 일관된 스토리 라인을 갖추고 있으며 마지막에는 독일군의 악명높은 에이스와 1:1 대결을 벌여야 한다.

초기 메뉴

CONTINUE GAME	가장 최근의 임무부터 플레이한다
LOAD GAME	저장한 게임을 불러온다
NEW GAME	처음부터 다시 시작한다
CREATE MISSION	게임 연습 모드. 공중전 기술, 폭격 기술 등을 익힐 수 있다
FLIGHT RECORDER	게임중에 녹화한 화면을 본다
VIEW OBJECTS	게임에 등장하는 비행기나 목표물의 모습을 보여준다

옵션 메뉴

비행중 ALT-O를 누르면 옵션 메뉴가 나타난다. 게임 속도가 느리다면 이 메뉴에서 속도를 높일 수 있다.

WORLD DETAIL

TERRAIN DETAIL	지형 디테일을 0~100%까지 조절한다
NUMBER OF CLOUDS	하늘에 떠있는 구름의 양을 조절한다
NUMBER OF TREES	지면에 있는 나무의 수를 조절한다
HAZING	육안 식별 거리를 조절한다

OBJECT DETAIL

SHOW WEAPONS	비행기에 장착된 폭탄이나 로켓 등을 보여준다
SHOW SHADOWS	비행기의 그림자를 보여준다

REALISM OPTIONS

EASY GUN HITS	목표물 근처에 총알을 발사해도 명중한다
MID AIR COLLISIONS	공중에서 다른 비행기와 충돌할 수 있다
BIGGER ENGINE	원래보다 빠른 속도와 상승력을 얻는다
ROTARY ENGINE	비행시에 오른쪽으로 쏠린다
STALLS	급상승시에 기체가 균형을 잃을 수도 있다
UNLIMITED AMMO	탄약이 무제한 공급된다
BIGGER BULLETS	파괴력이 큰 총알을 사용함으로써 목표물에 명중시 3배의 피해를 입힌다
YAW\ROLL COUPLE	급회전시에 기체가 균형을 잃을 수도 있다
CENTER OF GRAVITY PLACEMENT	중력의 영향을 받아 비행기의 수평 유지가 어렵다
GUN JAMS	총을 연속 발사하면 총구가 막힐 수도 있다
EASY LANDINGS	간단히 착륙할 수 있다
SUN GLARE	햇빛에 의해 시각 장애를 받는다
WING SHEARING	급강하시에 날개가 파손될 수 있다

ENEMY SKILL LEVEL

적 조종사의 기량을 조절한다.

ACTIVE CAMERAS

AUTO SWITCH	플레이어가 다른 방향을 보고 있을 때 적의 총알에 맞는 등의 위험 상황이 닥치면 저절로 전방 화면으로 돌아온다
VICTIM CAM	플레이어에 의해 파괴당한 모든 목표물들이 화면에 나타난다
WEAPON CAM	플레이어가 투하한 폭탄이 화면에 나타난다

AUDIO

MUSIC	배경 음악을 조절한다
DIGITAL FX	음향 효과를 조절한다
ENGINE NOISES	엔진음을 조절한다

FLIGHT CONTROLS

비행기 조종에 필요한 입력 도구를 지정한다. 조종간, 방향타, 엔진 출력 등을 조종할 장치를 고를 수 있다.(조이스틱 권장)

기능키 일람

1~0	엔진의 출력을 조절한다(10~100%)
+	엔진 출력을 10% 올린다
-	엔진 출력을 10% 내린다
〉	오른쪽 방향타 작동
〈	왼쪽 방향타 작동
A:	자동 비행
N	비행 지도
D	피해 상황을 점검한다
TAB	누르고 있는 동안 시간 압축
ALT-F	편대원들에게 대형을 형성하라는 명령
ALT-B	편대원들에게 대형을 풀고 적을 공격하라는 명령
T	적기를 목표물로 지정한다
ALT-T	아군 비행기를 지정한다
CTRL-T	적의 지상 목표물을 지정한다
G	전방 기관총 모드(SE5a를 몰 때만 해당한다)
L	상부 기관총 모드(SE5a를 몰 때만 해당한다)
R	로케트탄 발사
B	폭탄 투하
P	게임 일시 정지
ALT-J	조이스틱 재조율
ALT-X	게임을 마치고 도스로 나간다
F1	전방 화면
F2	추적 화면
F3	좌측 전망
F4	우측 전망
F5	후방/전방
F6	외부 카메라(공중에 떠있는 모든 물체를 볼 수 있다)
F7	지정 목표물과의 상대적 위치를 보여준다
F9	플레이어의 공격에 의해 파괴되는 목표물을 모두 보여준다
F10	폭탄이나 로케트탄이 발사되는 장면을 보여준다
〔/〕	화면의 확대/축소
C	풀스크린 옵션(탁트인 전방 시계를 확보함으로써 적기의 발견이 용이하다)

임무의 종류

이 게임에서 플레이어가 수행하는 임무는 18종류가 있다.

초계비행

지정된 지점들을 비행하면서 마주치는 적기들과 교전을 벌인다. 상황이 불리하면 교전을 피할 수도 있다.

적의 정찰기구 파괴

적의 정찰기구를 파괴하는 임무이다. 지상에 많은 대공포가 기구를 보호하고 있으므로 주의하자.

적의 제플린 비행선 파괴

독일군의 가공할 무기인 제플

린 비행선을 파괴한다. 제플린 비행선은 다수의 기관포로 무장하고 있으므로 조심하자.

아군 정찰기 엄호
적군 지역을 정찰하는 아군 정찰기를 적 전투기의 공격으로부터 보호하는 임무이다.

적 폭격기 요격
적 폭격기가 목표물에 폭탄을 투하하기 전에 이를 격추시켜야 한다.

긴급출격
적의 공습이 있을 때 재빨리 출격하여 기지를 보호한다.

지상부대 공격
적 포대와 탱크부대를 파괴한다.

적 지휘관 암살
적의 지휘관이 탑승한 자동차를 파괴한다.

아군 폭격기 엄호
아군 폭격기가 적의 목표물에 무사히 폭탄을 투하할 수 있도록 적 전투기의 공격을 저지한다.

잠수함(U보트)기지 폭격
적 잠수함 기지를 폭격해야 한다. 잠수함이 들어있는 격납고 4곳이 목표물이다.

아군 정찰기구 엄호
아군 정찰기구를 공격하는 적 전투기를 모두 격추시켜야 한다.

제플린 비행선 격납고 폭격
제플린 비행선이 들어있는 격납고 2곳을 파괴해야 한다.

수송열차 폭격
적의 수송열차를 파괴해야 한다.

수송차량 폭격
적의 수송차량을 파괴해야 한다.

적의 기지를 폭격
적의 비행기지를 공격하여 격납고와 전투기를 모두 파괴한다.

다리 폭격
적의 교량을 폭파한다.

적의 탄약공장 폭격
적의 탄약공장을 플레이어 단독으로 폭격한다. 이 임무에서는 플레이어 혼자서 여러 대의 적기와 공중전을 벌여야 한다.

적 에이스와의 일전
적군의 에이스와 1:1 대결을 벌인다. 적의 에이스는 플레이어의 뒤에서 기습공격하므로 조종석 화면이 나타나면 곧바로 다른 방향으로 급회전하여 적의 총알을 피해야 한다.

비행기

SOPWITH PUP
1916년부터 보급되기 시작한 가볍고 다루기 쉬운 전투기. 기동성은 좋지만 기관총이 1정뿐이라서 공격력이 떨어진다. 이러한 약점은 특히 제플린 비행선을 공격할 때 불리하다.

SE5a
1917년부터 보급된 기종. 조작성, 안정성, 속도 등에서 뛰어난 전투기다.

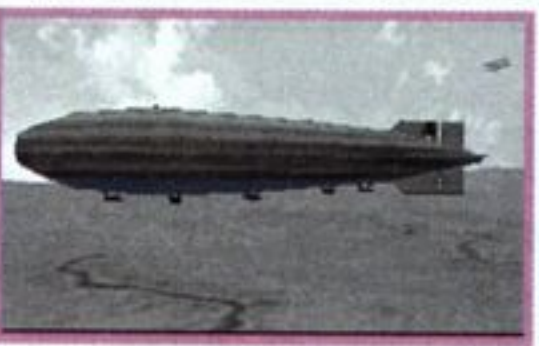
특이한 것은 전방기관총 1정 이외에도 날개 위쪽으로 비스듬히 1정의 기관총이 장착된 점이다. 특히 이 기종은 제플린 비행선을 아랫쪽에서 공격할 때 효과적이다.

SOPWITH CAMEL
1917년부터 보급된 기종. 비행시에 중량이 앞쪽으로 쏠리기 때문에 불안정하지만 기동성은 뛰어난 전투기이다.

SPAD 13
1917년부터 보급된 기종. 카멜만큼의 기동성은 없지만 속도가 빠르고 튼튼한 기체를 가지고 있다.

FOKKER Dr.I
1917년부터 보급된 독일군 전투기. 속도는 느리지만 기체 구조가 튼튼하고 특히 기동성이 다른 전투기를 압도했기 때문에 근접 공중전에서 실력을 발휘한다.

목표물

정찰기구
정찰기구는 자체 무장은 없지만 주변의 대공포에 의해 보호받는다.

제플린(ZEPPELIN)비행선
제플린 비행선은 주요 도시를 폭격할 때 안성마춤인 전략 무기다. 이 비행선은 상부와 하부에 많은 기관총을 장비하고 있기 때문에 공격하기 매우 힘든 목표물이다.

탱크
지상 목표물로써 폭탄으로 쉽게 해결할 수 있다.

폭격기
적 폭격기는 전투기의 엄호를 받기 때문에 힘든 상대이다. 적 전투기를 모두 격추시키더라도 폭격기 후방에 장착된 방어용 기관총이 골치거리이다.

훈장

MEDAL OF HONOR
미국 최고의 훈장. 60대의 적기를 격추시켰을 때 수여되며 역사적으로는 단 한명의 미국인이 이 훈장을 수여받았다.

DISTNGUISHED SERVICE CROSS
미국 훈장. LYS전투의 지원 임무인 다리폭격 임무에 성공했을 때 수여되며 실제로 235명의 미국인이 이 훈장을 받았다.

DISTNGUISHED FLYING CROSS
미국 훈장. ST.MIHIEL의 전투에 참전했을 때 수여된다.

VICTORIA CROSS
영국 최고의 훈장. 독일군의 탄약공장을 단독으로 폭격하고 돌아오면 수여된다.

DISTNGUISHED SERVICE ORDER
영국 훈장. 10대의 적기를 격추시켰을 때 수여되며 실제로 2명의 미국인이 이 훈장을 받았다.

DISTNGUISHED FLYING CROSS
영국 훈장. 5대의 적기를 격추시켰을 때 수여되며 실제로 20명의 미국인이 이 훈장을 받았다.

LEGION D' HONNEUR
프랑스 최고의 훈장. DOUAI 비행기지에 대한 공격임무에 성공했을 때 수여되며 실제로 39명의 미국인이 이 훈장을 받았다.

CROIX DE GUERRE
프랑스 훈장. 15대의 적기를 격추시켰을 때 수여되며 실제로 158명의 미국인이 이 훈장을 받았다.

MEDAILLE MILITAIRE
프랑스 훈장. 30대의 적기를 격추시켰을 때 수여되며 실제로 5명의 미국인이 이 훈장을 받았다.

ORDER OF LEOPOLD
벨기에 훈장. 20대의 적기를 격추시켰을 때 수여되며 실제로 13명의 미국인이 이 훈장을 받았다.

엔딩에 대하여

이 게임의 마지막 임무는 적 에이스와 운명을 건 일전을 치루는 것이다. 그는 플레이어의 가장 절친했던 전우인 찰스 디어링(CHARLES DEARING)을 격추시킨 인물이다. 울리히(ULRICH)라고 불리우는 그가 찰스의 장례식에 POKKER Dr.I을 타고 나타나선 한통의 편지와 깨진 고글을 던지고 사라진다. 편지에는 "다음에는 진짜 실력있는 자를 보내라!"라고 적혀있고 깨진 고글은 숨진 찰스의 것이었다. 정말 무례하기 짝이 없는 놈이다.

출격하면 그가 플레이어의 후방에서 기습공격을 해온다. 몇 발의 총알은 감수한 채 다른 방향으로 급선회하자. 적의 공중전 기술은 가히 환상적이지만 침착하게 적의 꼬리를 물고 늘어져라. 그를 격추시키고 돌아오면 지휘관은 플레이어의 복무는 끝났다고 말한다.

전쟁이 끝난 것이다. 미국으로 돌아가기 전에 찰스의 무덤에 들른다. 진정으로 용기있는 조종사였던 그를 생각하면서 플레이어는 자신이 수여받은 영국 최고 훈장인 빅토리아 훈장을 그의 무덤 앞에 놓고 귀국길에 오른다. 미국 최고의 에이스가 귀국한다는 소식이 신문 톱기사로 실리고 플레이어를 환영하는 인파가 거리로 쏟아져 나온다.

게임을 위한 팁

초보자를 위한 옵션 세팅은 리얼리즘 옵션에서 EASY GUN HITS, BIGGER ENGINE, ULIMITED AMMO, BIGGER BULLETS, EASY LANDINGS 등을 살리고 나머지 옵션은 모두 없앤다.

제플린 비행선은 다수의 기관총이 있기 때문에 파괴하기 힘들다. 비행선과 같은 고도나 높은 고도에서 공격하는 것은 피해만 입을 뿐이다. 기관총 사각지대인 아랫쪽을 노려라. 그런데 아랫쪽에서 큰 각도로 상승하면서 공격하기엔 비행기 힘이 부족할 때가 많다.따라서 제플린 비행선을 공격할 때는 SE5a기를 선택하는 것이 좋다. 이 비행기의 상부에 설치된 기관총은 목표물의 아랫쪽을 비행할 때 비스듬히 목표물 하부를 겨냥하도록 설계됐다.

따라서 플레이어는 제플린 비행선에 근접하여 좀 낮은 고도로 미행하면서 급상승하지 않고도 비행선 하부에 기관총 사격을 가할 수 있다. 이러한 공격 방법은 적 폭격기를 공격할 때도 매우 유효하다.

분석을 마치고

이 게임을 접한 필자의 감회는 남달랐다. 이 게임을 진행하면서 필자는 수년 전 즐겨했던 [레드 바론]의 추억 속으로 빨려들어갔다. 그렇다! 1차대전의 쌍엽기는 분명 오늘날의 제트기와는 다른 매력을 지니고 있다. 미사일이 날아다니는 현대판 공중전에서는 느끼기 힘든 그 무언가가 이 게임 속에 있는 듯하다. 서로의 꼬리를 물기 위한 치열한 공중곡예 장면은 '1차대전의 꽃'이라 해도 지나치지 않을 것이다. 문제점을 들자면 첫째로 부분적인 비현실성이다. 예를 들어 기관총으로 다리를 폭파시키는 등의 허무맹랑한 요소 등... 둘째로 플레이어가 독일군으로 플레이할 수 없다는 점이다. 이러한 문제점은 마지막에 노획한 POKKER Dr.I을 탑승케 함으로써 어느 정도 해결하려는 제작진의 의도를 엿볼 수 있지만...

챔프최종분석

얼마 전에 나온 [초계비행]에 비해 비행기 그래픽이 투박한 느낌이다. 그러나 다양한 임무와 이벤트, 일관된 스토리 라인이 돋보인다. 특히 공중전의 사운드는 거의 흠잡을 구석이 없을 정도로 만족스럽다. 엔진음... 기관총 발사음... 그리고 총탄에 맞은 조종사의 비명소리...

플래시 트래픽

FLASH TRAFFIC

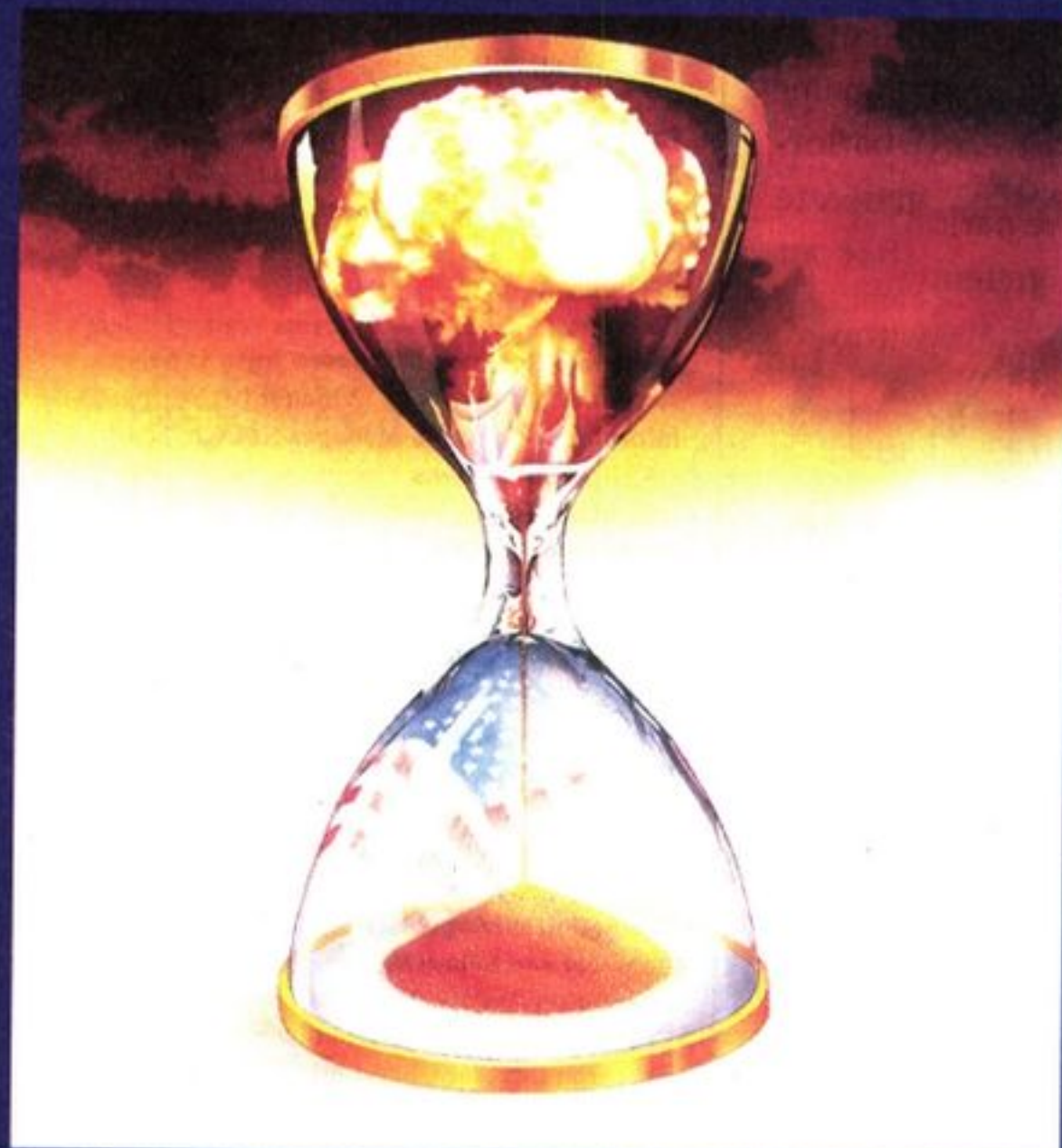
■ **제작사** : 타임워너 인터랙티브

■ **장 르** : 어드벤처

■ **시스템 요구 사항** : IBM PC 386 이상 기종
메모리: 4MB 이상
그래픽 카드: VGA
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환기종
입력 도구: 키보드, 마우스 지원

■ **발매일** : 95/4월 예정

■ **가 격** : 55,000원

■ **문의처** : 한겨레정보통신(02-3452-7234)

프롤로그

로스엔젤레스의 밤이 깊어가는 시각. 마약사범을 검거중이던 마약단속반 D.E.A는 어느 집안을 덮쳐서 총격전을 벌이던 중 엄청난 사실을 발견한다.

바로 그 장소에서 마약 대신에 핵폭탄 제조에 필요한 여러가지 재료가 발견됐던 것이다. 이 사실은 즉각 워싱턴에 알려졌고 사태는 심각하게 돌아가기 시작했다. 핵폭탄을 찾는데 필요한 시간은 단지 24시간뿐…

범인심문

데이브 녀석이 짜증나게 쳐대는 삐삐 신호에 잠을 설쳤던 나는 투덜거리며 사무실에 도착했다. 내가 도착하자마자 급히 달려나온 데이브는 사건에 대해 간략히 설명하며 우리들에게 남은 시간은 24시간뿐이라는 것을 강조하기 시작했다. 현재 잡혀온 용의자로 하인보켈(Heinbockel)과 크루핀스키(Krupinsky)가 있다는 말을 듣고 하인보켈을 심문해 보기로 마음먹었다. 건방지게 대화에도 응하지 않더니 동료가 방사능 감염때문에 죽어간다는 말을 듣고도 눈하나 깜짝하지 않는 잔인성을 드러낸다. 이런 녀석에게는 거짓말이 명약! 그도 방사능에 오염된 것처럼 꾸민 후 다시 대화를 시작했다.

"자, 대답을 해주면 의사에게 보내줄테니 빨리 협조해라!"

"후후 내가 바본줄 알아? 이거 왜 이러셔!"

"이거 안되겠구만… 그럼 네 머리털이 숭숭 뽑혀서 대머리가 될 때쯤 다시 들르지… 그럼 이만…"

"자.. 잠깐… 정말 대답을 하면 의사에게 보내줄 겁니까? 후우~ 사실은 저도 확실히 아는게 많이 없습니다. 단지 저와 함께 행동했던 인물은 북한 출신 김이라는 자입니다."

그에게서 김이라는 이름을 들은 후 더 이상의 정보는 기대할 수 없다는 판단이 서자 우리 일행은 그곳을 빠져나갔다.

소지품 검사

이제 우리에게 남은 단서는 현장에서 입수한 그들의 소지품뿐이다. 소지품을 검사하던 중 우리들은 이상한 단서를 발견한다. 바로 여자 속옷이 확실한 란제리… 범인들이 사용했을 리는 없고… 혹시 다른 협조자가 있다는 뜻일 지도… 한가지 이상한 것은 가방은 두개인데 티켓은 하나라는 점이다. 우리에게 잡힌 용의자랑 동행했던 여자가 있다면 티켓이 2장이라야 하는데… 그러나 이 궁금증은 데이브의 도움으로 쉽게 풀려버리고 말았다.

그녀의 직업은 바로 스튜어디

하인보켈을 속이자

소지품을 검사해서 단서를 잡는다

스. 그렇기 때문에 그녀에게는 비행기 티켓이 전혀 필요없었던 것이다. 그리고 바로 이때 이 사건에 가장 큰 단서를 알아냈다. 바로 총격전이 일어났던 현장에서 발견한 여권이다. 놈의 이름은 이반 블링코(Ivan Belinko). 구 소련의 실세였던 그는 고르바초프의 개혁에 밀려 쓸모없는 존재로 전락하고 말았던 인물이다. 현재는 조국 러시아엔 관심이 없고 자기 욕심을 채우기 위해 목적을 프리랜서로 활약중인 골치아픈 녀석이다. 자 이제 사건의 베일이 서서히 벗겨지기 시작했고 우리가 우선적으로 해야 할 일은 문제의 미스 속옷을 붙잡는 일이다.

미스 속옷

FBI를 출동시켜 가브리엘라라는 여자 집을 포위한 우리들은 기회를 포착해서 순식간에 집안으로 쳐들어갔다. 집안을 수색하던 중 의심스러운 가방하나를 입수하는데... 더 이상 놀라기 싫었던 나는 만약을 위해 폭탄제거반에게 가방을 확인하게 했고 그 안에 설치된 대형 폭발물에 입이 딱 벌어지고 말았다. 만약 무심코 가방을 열었더라면... 정말 끔찍한 일이었다. 마저 방안을 조사한 후 모든 증거물을 확보한 우리들은 그녀를 체포하기에 이르렀다.

"이보게 데이브. 그녀에게 권리를 읽어주게."

"당신은 체포됐소. 당신은 이 순간부터 묵비권을 행사할 수 있으며 이것은 법정에서 불리하게 적용될 수도 있소."

"잠깐만요! 대체 무슨 말인지 하나도 모르겠네요. 그 가방은 단지 제 친구가 맡겨둔 것뿐이예요."

"아가씨. 그러지 말고 모든 걸 고백해요. 당신같이 상냥한 스튜어디스가 어떻게 이런 폭발물을 갖고 있는 거죠?"

"전 정말 몰라요. 단지 제 남자 친구가 맡겨둔 것뿐이예요."

말해라! 모른다! 말해라! 친구가 안다! 옥신각신 실랑이 속에 갑자기 전화벨이 울렸다. 그녀에게 전화를 맡겼다간 어떤 짓을 할 지 모르기 때문에 내가 직접 통화하기로 했다. 목소리의 임자는 전에 들은 바있는 김이라는 녀석이었다. 어떻게 통화해야 할 지 망설였지만 지금 방사능 감염으로 죽어가는 크루핀스키 흉내를 내기로 했다. 그를 속여서 위치를 확인한 후 체포하는 것은 식은 죽 먹기였다. 흠흠흠 이렇게 범인을 잡을 때마다 올라가는 내 봉급...

미스 속옷 출현이다!

그녀가 혼자인 것을 확인한 후 집안을 덮쳐 체포한다

가방에 폭발물이 들어있다

김을 속여 위치를 파악한 후 체포한다

심문

눈빛에 잔인한 기운이 서려있는 김이라는 녀석은 모든 질문에 비협조적이다. 덜렁이 데이브가 화를 참지 못하고 그를 못살게 구는 것도 당연했다.

우리들의 인내심이 거의 바닥이 날 무렵... 사건의 주범인 블링코로부터 전화가 걸려왔다.

"전화상으로나마 인사하겠수다. 블링코씨. 당신의 친구 김이 아주 협조적으로 우리를 도와주고있는데 말이오..."

"후후... 김이 미국에 대해 가진 증오심은 가히 상상을 불허할 정도라오. 그가 당신들에게 무슨 말을 했을 리가 없소."

"당신 정말 5백만의 무고한 시민을 죽이겠단 말이오!!"

"이 세상에 무고한 사람은 아무도 없소. 심지어는 아이들마저도 댓가를 지불해야 할 것이오"

통화가 끝나기도 전에 어디선가 날아온 총탄에 김은 사망하고 우리들은 모든 것이 원점으로 돌아오는 듯한 허탈함을 느꼈다.

김을 체포한다

어처구니없이 죽어버린 김

갑자기 배신한 가브리엘라

블링코를 잡아라!

이제 핵폭탄의 위치를 알고 있는 블링코를 체포할 방법은 한가지밖에 없는 듯했다. 그렇다! 그가 아직까지 믿고 있는 스튜어디스 가브리엘라를 이용하는 것이다. 그녀라면 능히 그를 저지할 수 있을 것이라 생각했다.

"가브리엘라도 이젠 느끼고 있겠지만 당신이 알고 있는 남자친구 디터 회만의 본명은 이반 블링코요"

"제가 프랑스에서 그를 처음 만났을 때 자기는 대학교수라고 했어요"

"새빨간 거짓말이죠. 그는 러시아의 군간부로서 러시아 개혁 때 미국으로 건너온 무식한 놈입니다."

"정말 믿을 수가 없군요"

"그는 당신 침대 옆에 부비트랩을 설치한 가방을 놔뒀던 놈이오. 그것만 보더라도 놈이 당신에 대해 전혀 관심이 없다는 것 알 수 있잖소. 그러지 말고 5백만의 생명을 살리기 위해서라도 우리를 도와주쇼"

"나에게 이렇게 모진 일이 일어날 줄이야... 흑흑"

"그는 살인마요. 당신만이 우리들을 도와줄 수 있소."

그녀의 협조를 얻어 블링코 체포 계획은 차질없이 진행됐다. 현장에 도착한 그녀는 약간 긴장한 듯 했지만 데이브의 지시에 따라 그대로 행동하기 시작했다. 근데... 그녀가 블링코를 만나는 순간부터 사건은 엉뚱한 곳으로 흘러갔다. 순순히 행동하던 가브리엘라가 블링코에게 모든 것을 발설한 것이다. 당황한 우리팀이 블링코를 체포하려고 현장을 덮쳤지만 이미 달아난 후였다.

블링코를 체포하기 위해 요원들이 달려온다

달아나는 블링코

가브리엘라에게 도움을 청한다

가방을 이용해 블링코를 유인한다

블링코를 없애라!

마지막 희망이던 가브리엘라를 이용한 작전도 실패로 돌아가고 이제 남은 시간은 쪼~금 뿐... 우리에게 남은 것은 블링

이곳에 폭탄이 숨겨져 있다

안으로 침투한다

폭탄제거 성공!

코와 접촉을 통해 알아낸 사건 단서들뿐이다. 우리는 우리 자신을 블링코처럼 생각하고 그가 어디에 폭탄을 설치했을 것인가에 대해 고심하기 시작했고... 드디어 도달한 결론은 바로 도심 한가운데 있는 스포츠 경기장이었다.

완벽한 확신이 서자 우리는 SWAT팀을 비롯한 모든 특수 요원들을 현장에 투입해서 조사를 벌이기 시작했다.

수색과 조사작업

이쯤까지 이야기를 진행하면 나는 직접 현장에 뛰어들지 않고 단지 통신장비를 통해 여러 대원들을 지휘한다. 처음에 어떻게 할 것인가 물어오면 계속해서 방안을 수색하도록 지시한다. 대충 뒤지다가 그냥 지나치면 큰 낭패를 당한다. 계속해서 방안을 조사하다 보면 마지막으로 [stay sharp]라는 명령에 도달한다. 이 명령을 실행하면 대원들은 블링코를 만나 총격전을 벌인다. 블링코를 없앴다고 좋아할 것 하나도 없다. 마지막으로 폭탄제거라는 살떨리는 일이 남아있는 것이다. 계속해서 수색작전을 벌이다가 처음으로 나오는 질문에는 모든 것을 그에게 맡기자. 그러면 폭탄제거작전을 시작한다. 3개의 전선 중에서 하나를 자르는 문제에 도달하는데 파란색을 선택한다.

먼저 블링코를 사살한다

폭탄에 연결된 선을 제거한다

그리고 마지막 질문도 그에게 모든 것을 맡기자.

이달의 요원

작전이 성공적으로 끝나면 나와 데이브는 이달의 요원으로 뽑혀 아름다운 아가씨들에게 폭 빠진 채 즐거운 휴가를 보낸다.

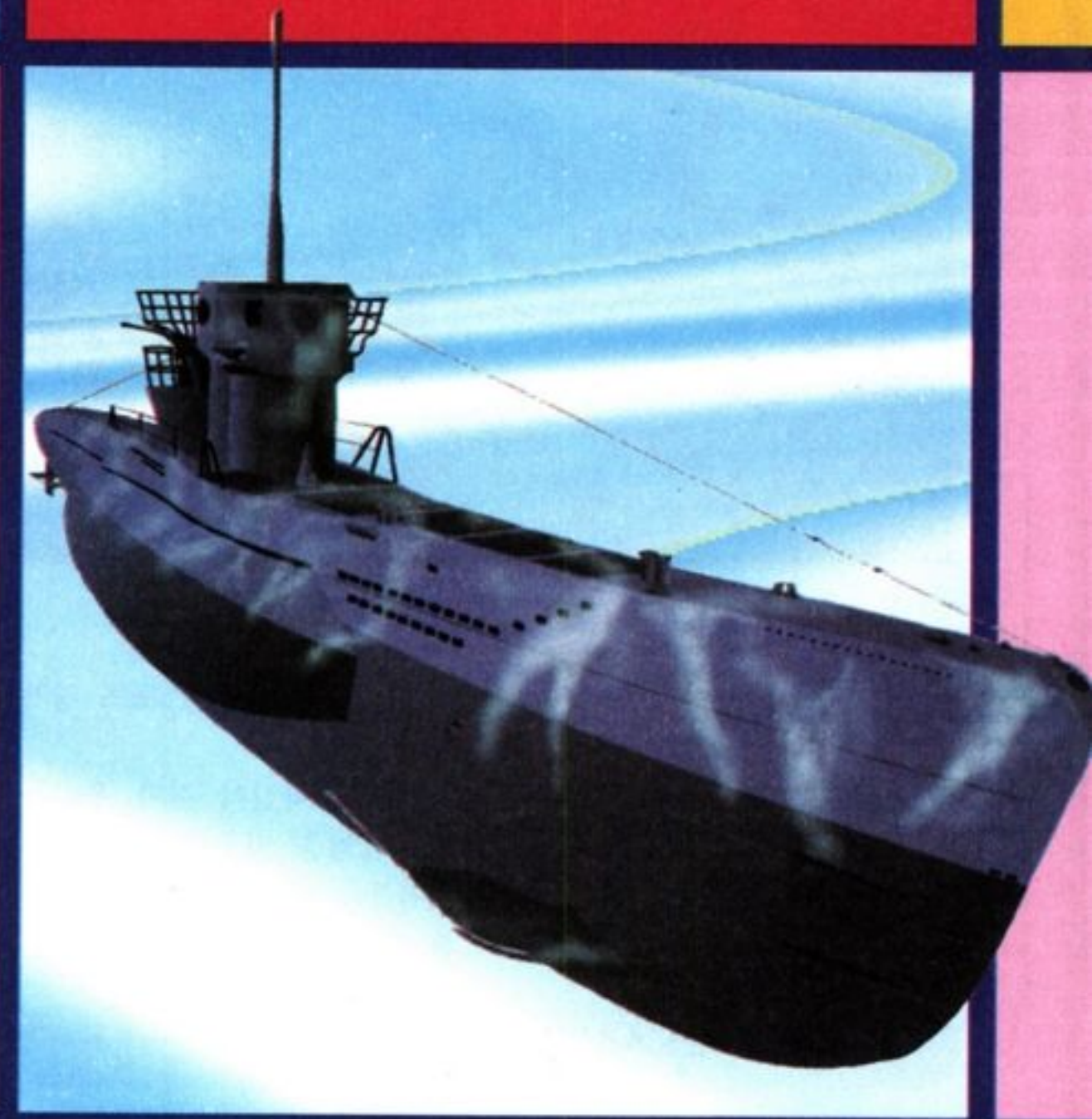
즐거운 휴가를 보내는 주인공일행

분석을 마치고

CD ROM 3장이라는 대용량에 걸맞게 아주 재미있게 다듬어진 게임이다. 특히 박력있는 액션이나 사운드 등이 수준 이상이다. 단 한가지... 화질면에 있어서는 아쉬움이 남는다. 물론 동영상에 사용하는 용량 압축기술이 현재까진 만족스런 수준이 아니기 때문에 이런 문제가 발생하는 것이겠지만...

챔프최종분석

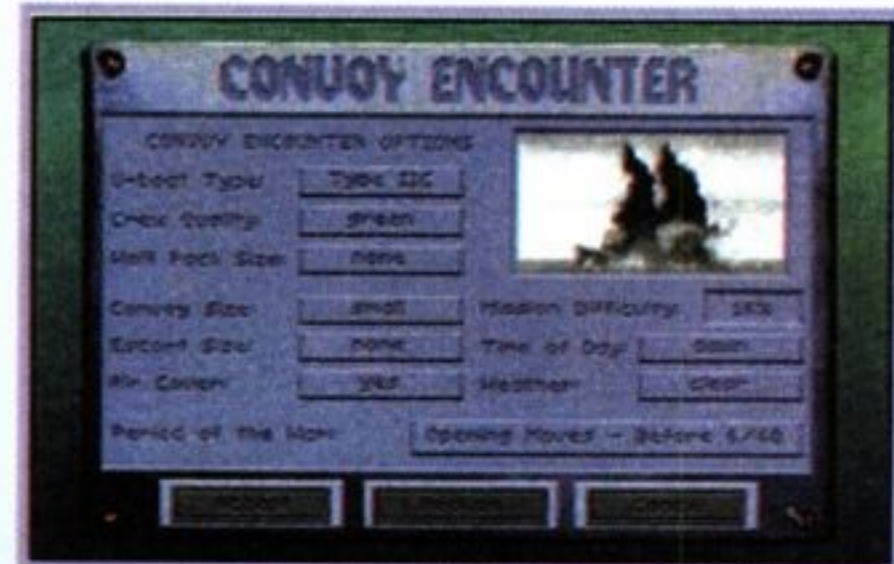
24시간 내에 핵폭탄을 제거해야 한다는 독특한 설정과 우연인지 모르겠지만 게임 광고에 등장하는 모래시계가 인상적이다. 동영상을 이용한 게임들이 속속 등장하는 가운데 특히 빛을 발하는 게임이다.

심해의 영웅들
ACE OF THE DEEP

■ **제작사** : 다이나믹스
■ **장　르** : 잠수함 시뮬레이션
■ **시스템 요구 사항** : IBM PC 386 33 이상 기종
메모리: 4MB 이상 / 그래픽 카드: VGA
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환기종
입력 도구: 마우스 필수
■ **발매일** : 95/4월 예정
■ **가　격** : 45,000원
■ **문의처** : 동서게임채널(02-606-8020)
■ **게임협찬** : 익스프레스CD(02-717-6012)용산관광터미널 2층

프롤로그

[특전 U보트]라는 영화를 기억하는지 모르겠다. 이 영화는 2차대전 당시 북대서양을 무대로 활약했던 독일 잠수함 U보트의 활약상을 생생하게 그린 영화로 연합군 상선을 저격하고 순식간에 심해로 잠항하여 적 호위함의 반격을 피하는 아슬아슬한 순간들을 잘 재현했다.

에이스 시리즈로 유명한 다이나믹스에서 바로 그 U보트를 소재로 한 에이스 시리즈를 내놓았는데 이름하여 심해의 영웅들(ACES OF THE DEEP)이다.

주메뉴

SINGLE MISSON(싱글 미션)

SINGLE MISSION	단 한번 임무수행으로 끝나는 모드이다	
	HISTORIC MISSION	여러가지 역사적인 임무를 치룬다
	CONVOY ENCOUNTER	연합군 수송선단을 저격하는 임무로 중간 난이도
	WARSHIP ENCOUNTER	연합군의 군함을 저격하는 임무로 고난이도
	RETURN TO MAIN	주메뉴로 돌아간다
CARRIER MENU	일정 기간동안 전쟁을 수행하는 모드. 항구로 귀환할 때마다 전과를 기록하고 진급 및 훈장을 수여하기도 한다	
	WAR PATROL	항로를 정해 항해하며 적의 선단을 공격 한다
	TONNAGE LEADERS	격침시킨 함선의 총 톤수를 본다
	NIGHTCLUB	나이트 클럽에 가서 다른 함장들과 대화를 나눈다
	VIEW CARRIER	플레이어가 수행한 임무에 대한 기록을 본다
	SAVE GAME	출격하기 전에 게임을 저장한다
	RETURN TO MAIN	주메뉴로 돌아간다

HALL OF FAME	높은 전과를 올린 함장들의 기록이 나온다	
	TOP MISSIONS	높은 전과를 올린 기록이 나온다
	TOP CARRIEERS	높은 전과를 올린 경력이 나온다
	HISTORIC ACES	역사적인 U보트 함장의 기록이 나온다
	RETURN TO MAIN	주메뉴로 돌아간다
VEHICLE PREVIEW	게임에 등장하는 함선 및 항공기의 정보를 볼 수 있다	
ONLINE MANUAL	CD-ROM 버전에서만 제공하는 옵션이다	
	HISTORICAL	U보트에 대한 역사적 사실을 수록했다
	GAME PLAY	게임 진행요령을 수록했다
	VIDEO LIBRARY	전후에 생존한 U보트 함장들의 증언 기록
	MAPS	전쟁 당시 U보트 활동 지역 지도를 보여준다
	UBOAT TOUR	U보트 내부를 실제 사진을 통해 볼 수 있다
	BOOKMARK	중요 부분을 체크해 놓았다가 다시 볼 수 있다
	APPENDIX	참고문헌들을 수록했다
EXIT TO DOS	게임을 끝내고 도스로 나간다	

나이트크럽

기록을 본다

항해지도

리얼리즘 판넬

LIMITED AMMO	어뢰 수를 제한하는 옵션. 발사할 때마다 어뢰 탑재량이 줄어든다
DUD TORPEDOS	목표물에 명중한 어뢰가 불발할 가능성이 있다
SLOW RELOAD	어뢰를 발사하고나서 재장전하는데 걸리는 시간을 실제적으로 조정한다
REALISTIC REPAIRS	손상된 부분을 수리하는데 걸리는 시간을 조정한다
LIMITED BATTERY	잠수함이 심해로 잠항할 때 산소가 부족하므로 엔진 대신 모터를 돌려서 추진력을 얻는데 충전지가 바닥나면 항해를 할 수 없다. 이 옵션은 충전지 소모량을 조절하는 옵션으로 심해를 항진중일 때는 충전지를 소모한다
LIMITED FUEL	엔진을 가동중일 때 연료를 소모하는 옵션이다
VULNERABLE BOAT	적의 공격으로 인해 플레이어측 잠수함이 피해를 입는다
LIMITED VISIBILITY	적 함대나 수송선단을 볼 수 있는 거리를 제한한다
COMBAT LEVEL	전투에 대한 전반적인 난이도를 조절한다
SET DEFAULT	각 단계별로 이미 설정된 값을 불러온다
SAILING MODE	항해에 대한 전반적인 난이도를 조절한다
REALISM FACTOR	설정된 종합적인 난이도를 표시해 준다
ACCEPT	현재 설정된 수치를 받아들이고 게임을 진행한다
CANCEL	현재 설정된 수치를 무시하고 진행한다

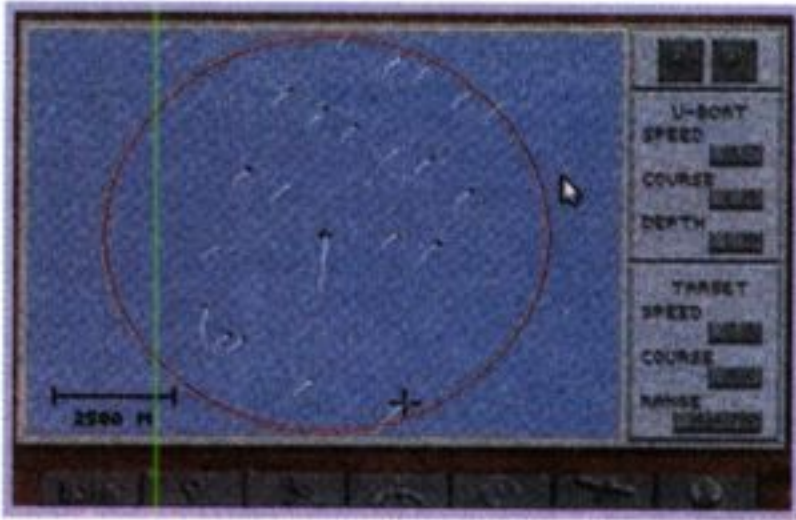
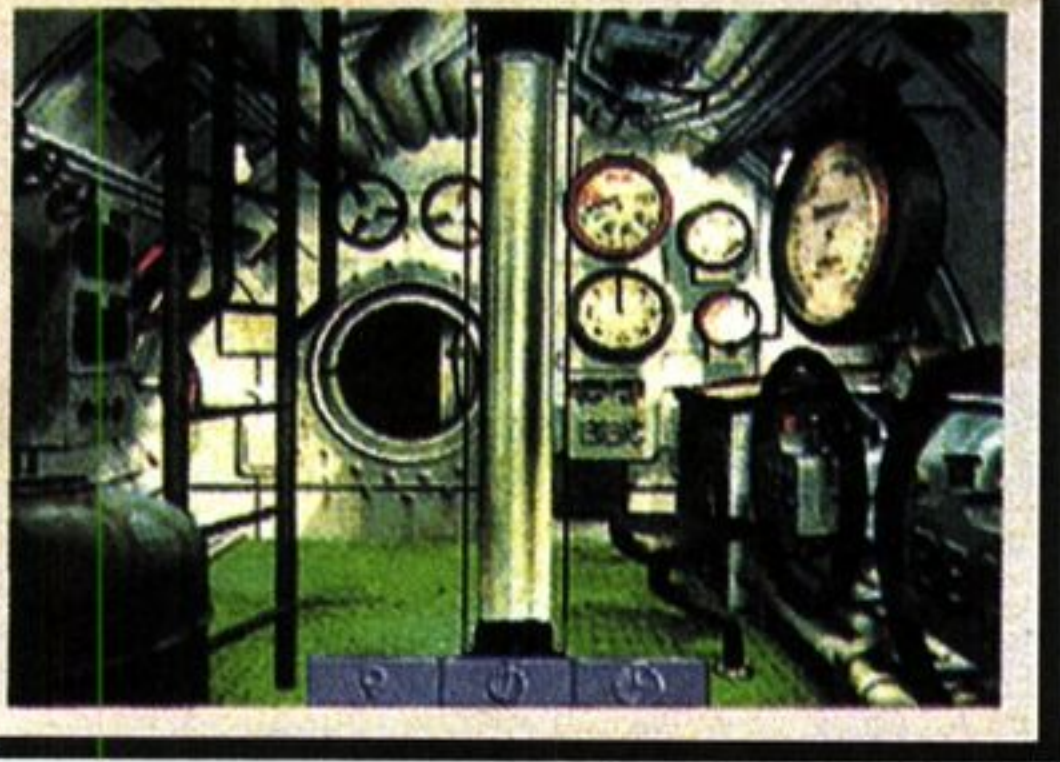
전술지도

이 게임에는 북대서양의 전반적인 상황을 한눈에 볼 수 있는 전술지도가 들어있다. 게임중에는 F5를 눌러 전술지도를 볼 수 있다.

확대경(+)	지도를 확대한다
확대경(-)	지도를 축소한다
방향키	지도를 원하는 방향으로 이동하여 본다
PLOT	항로를 미리 설정한다
RESUME	설정된 항로로 항해한다
CLEAR	설정된 항로를 취소한다

중앙통제실

게임을 시작하고 잠수함에 승선하면 플레이어는 중앙통제실에 있다.

사다리	브릿지로 올라간다
TDC	어뢰에 관한 정보를 알려주는 계기판이다
잠망경	잠망경을 본다
햇치	전방 어뢰실, 무전실, 수리 상황 등을 본다
엔진계기판	엔진 회전수와 속도를 본다
방향지시기	나침반과 키를 조절하여 잠수함의 진행 방향을 변경한다
잠항지시기	잠수함의 심도를 조절하는 장치이다
해도 테이블	해도를 본다

수송단을 저격한다

중앙통제실

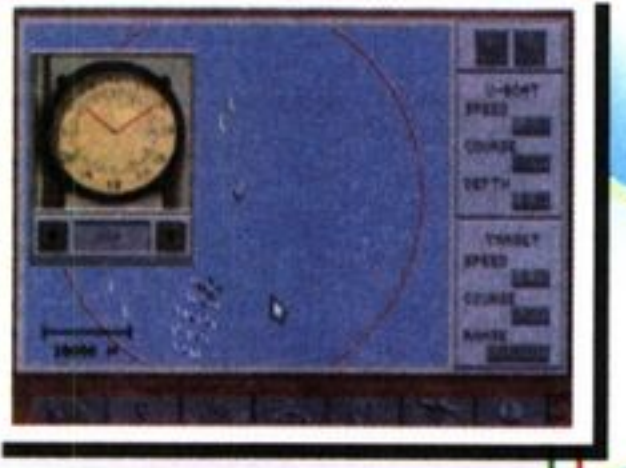
각 위치에 대한 설명

사령탑 아이콘	중앙통제실로 돌아간다	
음성 튜브 아이콘	각 위치에 직접 명령을 하달하는 것이다	
	CHIEF ENGINEER	잠수함의 심도 조절, 피해 상황 보고, 산소량 점검, 스노를 가동
	ENGINE ROOM	충전지 점검, 연료량 점검
	SOUND ROOM	8가지 배경 음악 선택
	TORPEDO ROOM	어뢰 종류 선택 및 장전
	WATCH OFFICER	대공포, 갑판포 조작
	ALL STATION	최악의 경우 모든 승무원에게 배를 버리고 항복하라는 명령을 내릴 수도 있다
	RADIO ROOM	전투에 대한 각종 보고를 본국으로 송신하거나 항구로 돌아올 때는 호위요청을 한다
쌍안경 아이콘	수면에서 적을 관찰한다	
프로펠러 아이콘	잠수함의 속도를 정한다	
나침반 아이콘	잠수함의 방향을 정한다	
시계 아이콘	실제 시간과 압축 상황을 본다	
잠수함 아이콘	잠수함의 심도를 정한다	
지구 아이콘	지도를 보여준다	

옵션 메뉴

음악과 음향 효과	게임중에 지원하는 배경 음악과 음향 효과를 조정한다
승무원의 음성 지원	승무원의 육성 보고를 영어/독어 중에서 고를 수 있다
어뢰	어뢰의 발사 장면, 어뢰의 자동 장전 등을 조정한다
상태	현재 잠수함의 상태 표시, 바다의 상황 등을 조정한다

기능키

F1	중앙통제실
F2	잠망경 관측모드
F3	쌍안경 관측모드
F4	브릿지
F5	해도
F6	어뢰실
F7	손상복구실
F8	통신실
F9	항해일지
F10	어뢰 추적 카메라/목표물 보기
+	시간압축 증가
-	시간압축 감소
방향키	방향타 및 심도 조절
1	계속 후진
2	정지
3	1/4 속도
4	2/4 속도
5	3/4 속도
6	전속력
A	대공포 발사/사격 중지
B	충전지 상태를 검사한다
C	적 군함에게 발견당했을 때 매우 깊은 심도로 급속 잠항한다
D	갑판에 설치된 대포를 발사/사격 중지
F	남아있는 연료를 본다
I	지정된 목표물을 식별한다
CTR-번호	각 발사관의 어뢰를 발사한다
O	잠수함 내에 남아있는 산소량을 본다
P	잠망경 심도로 잠수한다
S	수면으로 올라간다
ALT-B	물탱크에 압축 공기를 불어넣어 급속하게 수면으로 떠오른다
T	잠망경 모드에서 어뢰 발사 버튼을 연다
Z	잠망경 모드에서 전망을 확대한다
CTRL-D	임무를 포기한다
CTRL-O	옵션 메뉴
CTRL-P	게임 일시정지
CTRL-Q, ALT-X	게임을 끝내고 도스로 나간다

어뢰의 종류

이 게임에서 선택할 수 있는 어뢰는 4종류이다.

역사적인 개발 순서에 따라 어뢰가 등장하므로 게임 초기에는 2종류의 어뢰만을 사용하다가 시간이 흐르면서 2종류의 어뢰가 추가된다.

T I	일직선으로 발사되는 어뢰. 스팀추진 방식. 사정거리는 12,500미터
T Ⅲ	일직선으로 발사되는 어뢰. 전기추진 방식. 사정거리는 5,000미터
T Ⅱ FAT	발사 후 지그재그로 항진하는 어뢰. 전기추진 방식. 사정거리는 7,500미터
T V	발사 후 소리를 찾아 돌아다니는 어뢰. 전기추진 방식. 사정거리는 5,700미터. 독일군이 대전 후반에 개발한 어뢰이다

게임을 위한 팁

항로를 정할 때는 영국과 에이레의 사이를 항상 가로지르는 것이 좋다. 수송선단은 항상 영국과 미국을 오가는 코스로 항해하기 때문이다.

만약 탑재 어뢰수를 제한하는 옵션을 선택했다면 어뢰를 최대한 절약해야 한다. 공격 우선 순위는 상선이 우선하고 다음으로 톤수가 많은 쪽을 선택해서 격침시킨다.

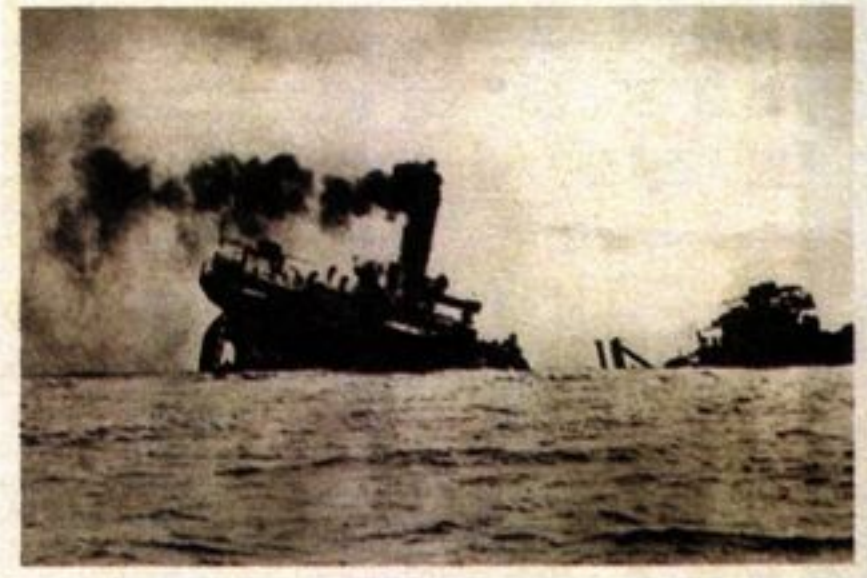
U보트는 두 종류의 추진장치를 장비하고 있다. 하나는 디젤 엔진이고 하나는 모터이다. 평상시 수면으로 떠올라서 항해할 때는 디젤 엔진을 사용하다가 적이 나타나면 물속으로 잠항한 후 충전지로 모터를 돌려서 추진력을 얻는다.

수중으로 항진할 때는 모터를 돌리지만 나중에 U보트에 장비된 스노클 장치를 사용하면 엔진으로 추진력을 얻을 수 있다. 이 장치를 사용하면 충전지 소모를 막을 수 있지만 잠망경 심도 밑으로 잠수하면 사용할 수 없다. 적 함선에 어뢰를 발사할 때는 사정거리를 확보하고 발사한다. 문제는 너무 가까운 거리, 특히 500미터 이내에서는 어뢰가 불발한다는 사실이다. 또한 플레이어로부터 멀어지는 적 함선에 어뢰를 쏠 때는 사정거리를 반으로 줄여서 계산하는 것이 좋다. 어뢰가 목표물을 추적하는 동안 목표물도 어뢰의 진행 방향으로 항진하므로 명중시간이 필요하기 때문이다.

게임중의 옵션 메뉴에서 어뢰와 승무원의 음성지원 옵션을 가동시키는 것이 좋다. 승무원의 육성보고는 게임의 사실감을 고조시키고 어뢰의 발사장면은 매우 멋있는 장면중 하나이기 때문이다.

목표물의 종류와 상황에 따라 어뢰의 종류를 잘 선택해야 한다. 특히 골치아픈 것이 T II FAT 어뢰인데 이 어뢰는 발사하고 일정시간이 지난 후에 지그재그로 항진한다. 때문에 일반적인 경우에는 이 어뢰를 사용하지 말고 적의 대규모 수송선단이 밀집 대형으로 항해중일 때 사용하자. 일단 적의 예상 항로 지점으로 가서 적 수송선단이 다가올 때 선단 중심부에 목표를 정하고 이 어뢰를 발사하면 비록 목표물에 명중하지 않더라도 주변의 다른 선박에 명중할 수 있기 때문이다.

직진 어뢰는 스팀추진방식과 전기추진방식이 있다. 스팀추진은 고압 증기를 뿜어 추진력을 얻기 때문에 사정거리가 길다. 하지만 바다에 남겨진 증기 자국은 적 호위함에게 플레이어의 위치를 노출시킬 수 있는 위험성이 있다.

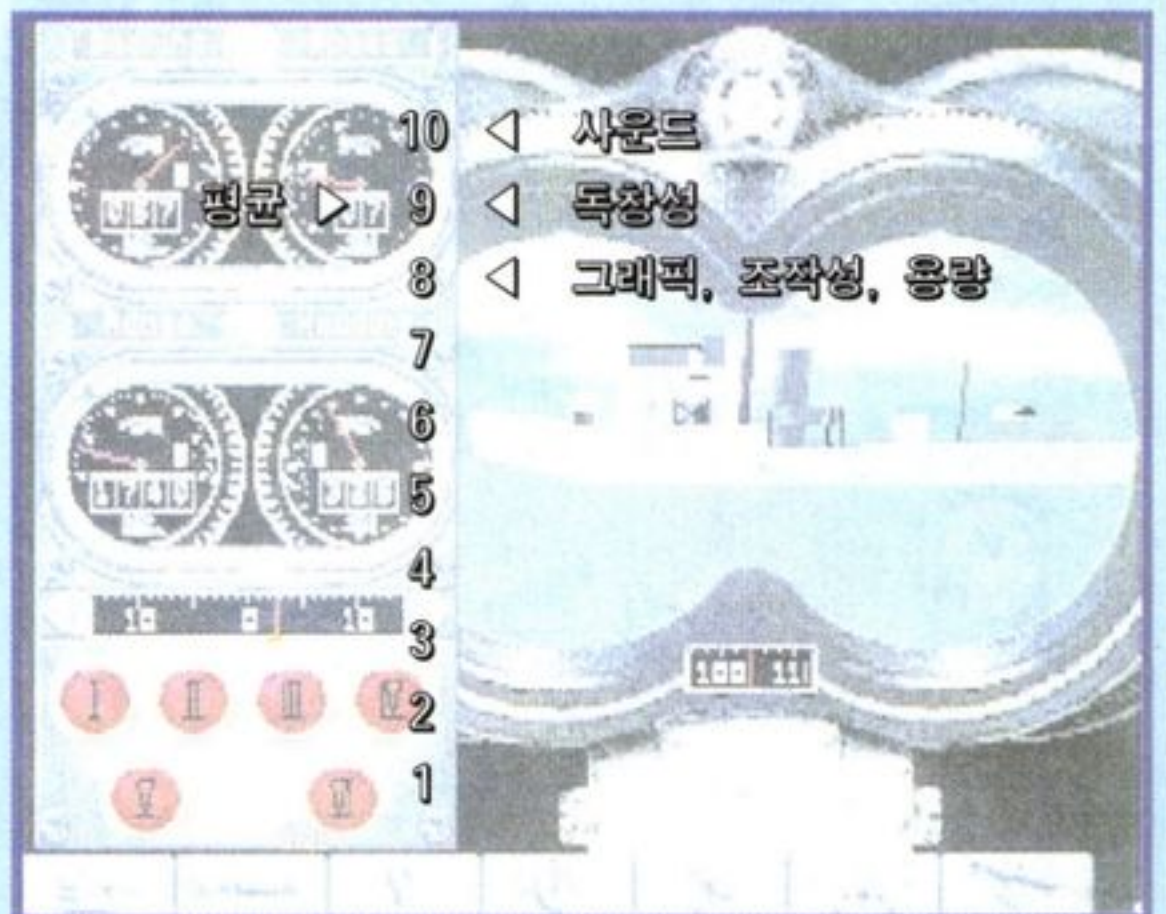
전기추진은 흔적을 남기지 않기 때문에 위험성이 낮은 반면 사정거리가 짧다. 음향유도어뢰는 비교적 가까운 거리에 있는 적 함정에 발사해야 효과가 있다. 함정의 엔진 소리를 따라가는 특성 때문이다.

분석을 마치고

그야말로 오래간만에 나온 U보트 게임이다. 게임의 사운드와 그래픽은 그 동안의 기술적 진보를 보여주고 있으며 이전의 에이스 시리즈와 비교해 볼 때 그 차이점이 두드러진다. 땅과 바다의 배경은 이전보다 더욱 실제감있게 설계됐으며 음향 효과도 뛰어나다. 승무원의 육성보고를 지원하는 게임설계도 돋보인다. 또한 이전의 에이스 시리즈와는 달리 임무 수행중 사망할 확률을 고려하여 세이브를 가능케 한 것도 인상적이다.

다만 한가지 흠이라면 바다에 떠있는 함선의 그래픽만은 이전의 에이스 시리즈에서 보여준 투박한 수준을 면치 못하고 있다는 점이다.

챔프최종분석

실제로 잠수함에 탄 듯한 사운드가 압권이다. 승무원의 긴박한 목소리와 어뢰 발사 소리를 통해 잠수함 시뮬레이션의 진수를 맛볼 수 있다. 그러나 처음 게임에 접할 때는 키보드를 손에 익혀야 한다는 불편함도 여전하다.

침몰하는 연합군 상선

대항해시대 2

大航海時代 2

- **제작사** : 코에이
- **장　르** : 전략 시뮬레이션
- **시스템 요구 사항** : IBM PC 386 이상 기종
  메모리: 2MB 이상
  그래픽 카드: VGA
  사운드 카드: 사운드 블라스터 호환기종
  입력 도구: 마우스 지원
- **발매일** : 95/3월말 예정
- **가　격** : 미정
- **문의처** : 범아정보시스템(02-401-2531)

오랜 옛날부터 인류는 바다와 접하며 살아왔다. 누군가가 이르기를 '바다를 정복하는 자가 세계를 정복한다'고 했듯이 이곳에 미지의 바다를 모험하며 자신의 이야기를 만든 사람들이 있다.

대항해 시대... 유럽의 모든 나라들이 신대륙을 찾으러 나섰던 이 시기에 포르투갈에 레온 페레로라는 사람이 있었다.

폭풍에 의해 아버지를 잃은 후에도 새로운 세계에 대한 동경 하나만으로 바다로 나섰던 사람이...

오랜 여행과 탐험을 거치며 명성을 얻은 그는 포르투갈 왕의 인정을 받아 공작의 작위를 받고 공주와 결혼하게 됐다. 그리고 오랜 세월이 흘러 이제는 그의 아들이 새로운 세상을 향해 떠날 시기가 왔다. 전설의 신성 왕국을 향해...

항해를 떠나는 선단

주인공을 돕는 여인들

여섯 명의 주인공들

게임 명령 체계

주화면

INFORMATION(정보)

항목	설명
자함대 정보	자신이 거느린 함대 전체의 정보를 볼 수 있다
함선 정보	자신이 보유한 배들에 관한 정보를 볼 수 있다
인물 정보	동행하는 인물들의 자료를 볼 수 있다
주인공 정보	처음 시작할 때 선택한 인물에 대한 자료를 볼 수 있다. 스토리 진행에 필요한 명성도를 확인할 수 있고 플레이어에 대한 각 나라별 적대감이나 우호도를 알 수 있다
적하 정보	함선별로 실려 있는 물품들을 볼 수 있다
적하 일람	함대 전체에 실려 있는 물품을 이름별로 볼 수 있다. (조안의 경우 엔리코가 경리 주임이면 물품을 선택했을 때 어느 항구에서 고소득을 올릴 수 있는지 알려준다)
발견물 정보	항해 중에 발견하는 모든 것들을 볼 수 있다
항해도	플레이어가 항해한 모든 지역을 알 수 있고 항해 도중에 해도상의 위치를 알 수 있다. 지도는 항해하면서 자동으로 작성되지만 지도가 완전히 완성되려면 지도 작성소와 계약 후에 지도 제작을 익히고 모든 바다를 탐험해야 한다
항해 일지	플레이어가 항해한 발자취를 알 수 있다
항구 지도	항구 내에 있는 건물들의 위치를 알 수 있다

MANAGEMENT(경영)

선장 변경	각 함선별로 선장을 교체할 때 필요한 메뉴. 전투시에는 검술과 용기가 높고 포술을 가진 선장을 전투 직전에 교체하고 장거리 항해를 할 때는 항해술, 지식, 직감, 측량술 등을 갖춘 선장으로 교체한다
인사 변경	부선장과 경리 주임과 수석항해사를 임명한다. 인물 정보를 참조하여 부선장에는 측량기술과 지도제작술이 있는 인물을 임명한다. 경리 주임에는 회계능력이 있는 인물을 임명하고 수석항해사에는 측량술, 항해술, 지식, 직감이 높은 인물을 임명한다
승무원 편성	함선 승무원을 재배치한다. 전투나 자연 재해로 인한 인명 피해가 있을 때 승무원 편성을 통해 함선 피해가 많은 쪽으로 인원을 보충할 수 있다
승무원 비율	함선 승무원의 역할 분담을 할 수 있다. 전투시에는 갑판에 승무원들이 많으면 돌격 명령과 함포 사격 명령을 내릴 때 유리하다. 그리고 운항시에는 운항측에 승무원이 많으면 함선 이동과 운용 면에서 유리하다. 감시 인원은 적당히 있어야 하며 특히 새로운 항구 및 부락을 발견할 때 유리하다. 감시 인원이 너무 적으면 발견 못할 수도 있다
함선 처분	
적하 편성	함선에 실린 화물들을 조절할 수 있다. 함선들 간에 적절히 조절한다면 식량과 물을 실을 수 있는 공간을 그만큼 넓게 확보할 수 있기 때문에 최대항해일수도 늘어난다

INSTRUCTION(명령)

감시	항해 중에 만나는 배에 대한 정보를 알 수 있다. 망원경이 필수적이며 전함으로 위장한 해적선를 알 수 있다. (자동 스토리를 진행할 때 아마존 유역에서 반드시 필요한 명령이다)
교섭	다른 함대로부터 정보를 얻을 수 있다
전투	다른 함대에게 싸움을 거는 명령. 명령을 수행하면 상대방의 자료가 한번 나온다. 잘 판단하여 전투 레벨이 너무 높은 상대에겐 사용하지 않는 편이 좋다
대열 변경	선단을 구성하여 항해할 때 함선 위치를 지정한다
식량 할당	식량과 물의 하루별 공급량을 조절할 수 있다. 조절하면 선원들의 상태가 약해지므로 가급적이면 조절하지 않는 편이 좋다
급여 설정	부하들의 지지도를 높일 수 있다. 〔충성〕상태라면 봉급 걱정은 하지 말라고 한다

폭풍에 휘말렸다

NAVIGATION(항해)

항구 이동	측량술을 지닌 부선장이 기용됐을 때만 사용 가능하다		
정박/출항	해상에서 배를 멈추거나 멈춤을 해제할 때 쓰인다		
기항	항구에 정박한다		
상륙	자연재해나 부락 발견, 전투 후 피해 복구를 위해 육지에 상륙할 필요가 있을 때 사용한다		
	ㄱ	출항	
	ㄴ	응급수리	전투나 자연재해로 인한 함선 복구에 쓰인다
	ㄷ	탐색	유적, 보물, 자연 탐사에 쓰인다
	ㄹ	대기	
아이템	일기토에서 쓰이는 갑옷과 칼 등의 착용에 쓰이고 항해할 때는 좌표를 알기 위해 쓰이는 경위계, 시간을 알 수 있는 회중시계, 상대 선박을 확인할 때 사용하는 망원경 등의 사용에 쓰이고 항해할 때 발생하는 질병 치료에 필요한 약품 사용에 쓰인다		
기능	환경, 저장, 로드, 중단		

항구 내 건물

항구도시

각 건물은 정해진 영업시간에만 운영한다.

주점	선원을 모을 때, 여급이나 선원들로부터 정보를 얻을 때 항해사를 구하거나 이에 대한 정보를 얻을 때, 도박을 할 때 쓰이는 장소
길드	상품 구입, 상품 운송, 상환금 징수, 해적 퇴치, 편지 배달 등의 업무 정보를 알 수 있고 각 나라간의 상황을 알 수 있는 국가 정보나 대규모 함대의 이동 등을 파악할 수 있다
여관	항구의 지지율을 알 수 있고 항해사를 얻거나 이에 대한 정보를 얻을 때, 컨디션 회복을 위해 숙박할 때 쓰이는 장소
교역소	상품 매매와 동맹항 건설 및 상업도를 높이는데 쓰이는 상업투자를 할 수 있는 장소
은행	돈을 빌리거나 예금할 때 쓰인다. 특히 작위를 가진 경우엔 작위가 높을수록 많은 돈을 빌릴 수 있다. 해적 습격을 대비하여 재산 보호를 위해 은행에 예금하는 것이 좋다

교회	기도와 기부를 할 수 있다. 알 베자스의 경우 이슬람 회당이 같은 용도이다. 특히 기부는 플레이어의 운수를 향상시켜서 장거리 항해시 생길 수 있는 자연재해를 막는데 도움을 준다. 그리고 조선소에서 나중에 팔게 될 특제품 판매에 영향을 준다
항구	항해시 필요한 식량과 물의 보급에 쓰이고 각 나라 수도의 항구는 배를 맡길 수 있다. 그리고 가끔 왕이 플레이어를 찾을 때 이를 알려준다.
조선소	함선 건조, 중고선 구입, 전투나 자연 재해로 입은 함선의 피해 수리, 매각, 개조(장거리 운항시 자연 재해 방지 및 풍향, 조류 등의 외부 자연 요소를 플레이어의 상황에 맞게 바꿔주는 선수상의 구입,전투시 쓰이는 함포 무장, 화물 적재 비율, 선박명 변경), 함선 등급, 선수상의 등급 향상에 영향을 주는 공업투자를 하는 장소
아이템 상점	전투나 항해에 쓰일 각종 아이템을 구입하는 장소. 새벽 2:00~2:50 사이에 이용하면 더 좋은 아이템을 구할 수 있다
점술관	장거리 항해시에 자연 재해 영향을 좌우하는 인생운, 항해 레벨과 전투 레벨에 있어서 다음 레벨 획득에 필요한 경험치를 알려주는 사업운, 연애운, 동료의 플레이어에 대한 충성도 및 동료의 운세를 알 수 있다

쉽
선회력 50 추진력 65
내구력 0/ 81
총적재량 1200 최대적하 1200
최대승무 500 승무원 0
운항요원 45 무기수 0
최대무기 150

프리게이트
선회력 60 추진력 85
내구력 0/ 72
총적재량 650 최대적하 650
최대승무 300 승무원 0
운항요원 20 무기수 0
최대무기 70

철갑선
선회력 80 추진력 85
내구력 0/ 81
총적재량 1100 최대적하 1100
최대승무 300 승무원 0
운항요원 45 무기수 0
최대무기 100

최강의 전투함

항해 화면

STATE(상태)

현재 항해중인 함대의 상태를 의미한다. 항해 화면 왼쪽 상단에 있으며 자세한 내용은 다음과 같다.

아이템의 상점에는 좋은 물건들이 많다

RUDDER(선회력)	배가 좌우로 쉽게 움직일 수 있는 힘, 플레이어의 항해술과 배의 고유 데이터가 관건이다
SAIL(추진력)	배가 앞으로 나아가는 힘, 배의 속도에 관련한 힘, 플레이어의 항해술과 배의 고유 데이터에 영향을 받는다
FULL(내구력)	자연재해와 전투시 함포 공격에 대한 피해에 대해 오랫동안 저항할 수 있다
DRAFT(용적비)	배에 어느 만큼의 물건이 실려있나 알 수 있다
RANGE(감시 범위)	해상에서 외부를 관측할 수 있는 능력. 망원경이나 감시 인원이 많다면 보다 폭넓게 감시할 수 있다
CREW(승무원 수)	배의 전반적인 운항에 관여한다. 특히 항해시 배의 속도와 전투시 전투력에 관여한다
CONDITION(상태)	승무원의 건강 상태를 나타내며 굶주림이나 질병에 의해 영향을 받는다

CARGO(화물)

물과 식량의 수량, 자연 재해 및 전투 등으로 입은 피해를 응급 수리할 때 필요한 자재 분량과 함포전에 쓰이는 포탄 수를 표시한다.

WIND(풍향)

풍향, 배의 선회력과 추진력에 영향을 준다.

CURRENT(조류)

해류 방향, 배의 선회력과 추진력에 영향을 준다.

DIRECT(배의 방향)

실제 배가 가고자 하는 방향

SPEED(속도)

배의 속도(조안의 경우는 처음 이벤트와 관련이 있다)

DAY(날짜)

해상에서 보낸 날짜. 너무 오랫동안 항해하면 괴열병이나 쥐떼가 출몰할 수 있다.

해상 전투시 명령

교전

상대 선단과 싸운다.

사령관과의 일전

이동	이동할 때(아군 함포의 사격권 내로 이동했다면 목표물에 함포 사격을 가할 수 있다) 돌격 명령 및 제독 간의 일기토를 위해 쓰인다
공격	함포 공격, 돌격, 일기토 등에 쓰인다
정보	자함대, 자함대 인물 , 자함대 선박, 타함대, 타함대 인물, 타함대 선박, 아군의 각 함선별 작전 일람 등의 정보를 알 수 있다
신호	아군의 전 함선에 명령하는 방법으로 함대의 진형을 기함 중심으로 한다
작전	공격/이탈, 포격 중심/돌격 중심

함포 공격	상대 함선과 측면으로 마주볼 때 그리고 가지고 있는 함포의 종류에 따라 사정거리가 정해진다
돌격	함선의 선원끼리 싸우는 것으로 갑판 위에 있는 선원수가 많을수록 강하다. 또한 선장의 검술 능력도 큰 영향을 미친다
일기토	선단 제독간의 일기토로써 일반적으로 적의 선단이 아군 선단보다 전투력이 뒤질 때 응한다

도망

전투로부터 이탈할 때 사용하며 함선 규모가 작을수록 용이하다.

항복

해적과 싸워야 할 때 많이 쓰이는 명령. 상대 선단이 해적일 경우 가진 돈과 적하물을 빼앗고 놓아준다. 때문에 항해할 때는 은행에 예금하는 것이 좋다. 1000G 이하의 돈을 가지고 있으면 도리어 해적에게 1000G를 뜯을 수 있다.

촌락/발견물

항해 중에 부락을 발견했다는 말이 등장하곤 한다. 이 촌락은 별장같은 모습으로 드러나는데 진귀한 물건이나 동물을 찾을 수 있다. 물건을 찾으면 발견물로 기록된다.

유럽 내에는 영국 부근의 스톤헨지 밖에 없지만 아마존이나 나일강에는 수많은 발견물이 존재한다. 전세계를 돌아다니며 발견물을 모으자. 발견물에 대한 정보는 지도 공방에서 판매할 수도 있고 또는 국왕에게 보고하여 작위를 올리거나 술집의 여급에게 자랑하는데 쓸 수도 있다.(자랑만으로도 여급의 신뢰도는 상당히 올라간다. 때로는 무관심한 경우도 있지만…)

때로는 발견물이 아니라 보물을 발견하는 수도 있다. 이것도 발견물과 비슷한 것이지만 가치에 있어 차이를 난다.

촌락을 수색해도 발견물이 나오지 않는 경우 마을 사람을 대접하여 호감을 높여보자. 호감이 높을수록 마을 사람들의 도움이 늘어나기 때문에 발견물을 찾을 수 있는 가능성도 높아진다. 또한 이렇게 어렵게 발견한 것일수록 중요도도 높아진다.

보물의 발견

각 주인공별 내용 진행

조안 페레로

신성 왕국 프레스트 존을 찾기 위해 모험을 떠나는 주인공. 전작의 주인공인 아버지 레온의 뜻에 따라 로코와 함께 모험을 떠난다.

신성 왕국을 찾는 모험을 말하려고 교회에 들른 조안은 동방의 국가 지판구(일본)에 선교활동을 떠나고 싶다는 엔리코 신부를 만나 동료로서 동행한다. 마을에서 약간의 정보를 얻고 항해 모험을 떠난 조안은 얼마 후에 배 안에 숨어있던 밀항자 도밍고를 만나 동료가 된다. 항해와 무역을 하며 전세계를 돌아다니던 조안은 어느 지역에서 해적에게 습격당한다. 그때 붉은 머리 여인이 도와주는데 그녀는 조안의 이름을 듣고는 복수를 하겠다며 공격하려 한다. 도중 로코의 도움으로 무사히 탈출한 조안은 아버지 레온 공작이 위험에 처했다는 소식을 듣는다. 조안이 떠난 후에 사라진 황태자를 레온 공작이 납치한 것으로 모함을 당했다는 것이다. 이에 조안은 서둘러 리스본으로 향하고 공작 저택에서 이전의 해적을 만나 물리친다. 그리고 그곳에서 조안은 도밍고가 황태자였다는 사실을 알게 되고 레온은 누명을 벗는다. 다시 모험을 떠난 조안은 카탈리나라는 여해적이 자신을 쫓고있다는 이야기를 듣는다. 중동의 어느 항구에서 카탈리나를 만나지만 다시 탈출하고 이번에는 또 다른 항구에서 밖을 지키고 있던 카탈리나의 함대와 만나 일전을 벌인다.

카탈리나의 함대를 물리치고 항구에 들어선 조안은 이슬람의 상인 아루 베자스를 만나고 카탈리나가 루치아를 납치했다는 소식을 듣는다. 그리고 신성 왕국에 대한 소식을 알려주는데 그 대신 자신의 동생 사파를 찾아달라고 부탁한다. 그리고 다시 리스본으로 향하는 조안. 그가 들른 술집에는 루치아가 보이지 않았다. 아무런 정보도 없는 상황이었기에 다시금 사파를 찾아 이동한다. 그리고 중동의 항구 바스라에 이르러 그녀를 만난다. 그러나 사파는 조안을 믿지 않는다.

할 수 없이 조안은 이스탄불로 돌아가 아루 베자스에게 그 소식을 전해주고 신성 왕국에 대한 소식을 듣는다.

중동의 항구 마사와 항구가 관련이 있다고 한다. 마사와 항구에서 조안은 비밀을 알아낸다. 바로 이 자리가 신성 왕국이었으며 신성 왕국을 다시 일으키기 위해서는 성자의 지팡이가 필요하다는 것이다. 그러나 성자의 지팡이에 대해서는 아무런 정보도 알고 있지 않았다. 그때 조안은 로코로부터 피에트로 콘티라는 모험가에 대해 이야기를 듣고 그에 대해 알아보고자 리스본으로 향한다. 리스본에 도착한 조안은 공작 저택에서 어머니와 함께 있는 콘티를 만난다. 그에게 성자의 지팡이를 가져다 달라고 부탁한 조안은 다시금 마사와 항구로 향한다. 바야흐로 위급한 상황! 사실을 알아낸 오스만 왕국의 함대가 마사와를 향해 다가오고 있었던 것이다. 이때 갑자기 나타난 카탈리나가 다시금 조안을 공격한다.

조안은 오스만 왕국과의 싸움이 끝난 후로 연기하자는 말을 하고 이에 카탈리나가 응함으로써 조안은 오스만의 함대와 전투를 벌이게 된다. 싸움에서 승리한 조안은 방금 도착한 콘티로부터 상자의 지팡이를 받는다. 그리고 카탈리나와 승부를 가리려 하는데 콘티가 끼어들어 사정을 밝힘으로써 서로의 오해가 풀린다.

카탈리나와의 문제가 끝난 후 엔리코 신부는 자신의 목적대로 지판구로 가고 싶다고 말한다. 이에 일본의 항구 나가사키로 향하는 조안 일행. 나가사키에 엔리코를 내려준 조안은 다시 리스본으로 돌아간다.

리스본에 도착할 즈음, 집사

로부터 지판구의 엔리코로부터 편지가 왔다는 소식을 듣는다. 신성 왕국 프레스트 존에 대해서 쓴 편지를... 엔리코에게 정확한 소식을 듣기 위해 나가사키로 향한 조안은 그로부터 남미 어느 나라에 프레스트 존이 있다는 이야기를 듣고 남미로 향한다.

남미의 항구를 살피던 중 조안은 어느 항구에서 루치아를 구해준다. 사실인 즉 프레스티아라는 것은 신성 왕국이 아니라 마르테네스 후작이 만든 세력이라는 것이다.

이 사실을 안 조안은 마르테네스 후작을 물리치기 위해 출전하려는데 카탈리나와 그녀를 잡아가려던 무적 함대 사령관을 만난다. 조안의 말을 듣고 출전을 결의하는 무적 함대 사령관. 조안은 그들과 함께 아마존으로 향한다. 바로 프레스티아가 있는 아마존을 향해. 그리고 마르테네스 후작의 음모는 그와 함께 사라지고 만다.

무적함대와의 교전

최종 결전장으로 향하는 일행

조안의 엔딩

카탈리나 에란조

신대륙 탐사대의 귀환소식을 듣고 이에 참가했던 오빠 미카엘과 애인 에르난의 소식을 궁금해 하던 카탈리나는 사령관이 찾는다는 소식에 왕궁 근처의 사저로 간다. 그녀는 사령관의 사저에서 그녀의 동료이자 오빠의 부관이던 사누도를 만난다. 그리고 카탈리나는 사령관으로부터 그녀의 오빠가 타고 있던 선단이 실종되었다는 소식을 듣는다.

사누도의 말에 따라 카탈리나는 정보를 얻기 위해 술집으로 향한다. 그곳에서 두명의 선원으로부터 이야기를 듣고 사건의 실마리를 잡는다. 오빠의 선단이 실종될 무렵 그 인근에 포르투갈 선단이 있었는데 이들의 소행으로 짐작되며 이 선단의 문장이 페레로가의 문장임이 확실하다는 것이다. 이에 격분한 카탈리나는 무적함대 사령관에게서 전함을 얻어 페레로가에 복수를 하려 하지만 사령관은 허락하지 않는다. 이에 동료인 사누드의 급수송선을 탈취하여 동료인 사누드와 함께 항구를 빠져 나간다.

탈취한 함선으로 페레로가를 뒤쫓던 카탈리나는 그녀의 원수 페레로가의 후계자인 조안이 모험을 떠났다는 소식을 듣는다. 조안의 소재를 추적하던 카탈리나는 그녀를 쫓고 있던 무적함대를 만나 숙명의 일전을 벌인다. 너무 많은 적 앞에 승부를 포기하려던 카탈리나 일행. 그때 갑자기 그들과 교전중이던 함선에 불이 나고 한명의 적장을 포로로 잡는다. 그는 안드레아 기지. 무적 함대의 대위로서 그녀의 오빠와는 친구였다고 한다. 그리고 카탈리나의 위기를 좌시할 수 없어 스스로 자기 함선에 배에 불을 지르고 탈출했다고 한다.

여행 중 카탈리나는 사누드로부터 레온 일가가 모반을 꾀했다는 소식을 듣고 다시 한번 페레로가를 저주한다. 한참 후 어느 항구에 이르러 불량배로부터 위협받고 있는 일행을 도와준다. 그녀는 그 일행이 바로 그렇게도 응징하려 했던 조안 일행임을 알고 그를 잡으려 하는데... 그때 갑작스레 나타난 무적 함대 사령관 때문에 자리를 피한다.

다시금 조안을 찾아나선 카탈리나는 조안의 행방을 아는 페로라는 인물을 만나 조안의 소재를 알아낸다. 그러나 도착한 항구에는 조안이 보이지 않는다. 할 수 없이 다른 항구로 향

오빠의 실종소식

조안을 죽이려는 카탈리나

한 카탈리나는 그곳 술집에서 다시금 페로를 만난다.

페로는 조안의 소재를 알려주는 대신 자신의 요구조건을 들어주길 원한다. 요구인 즉슨 그를 후원하는 포르투칼 귀족이 있는데 그는 페레로가와는 정적으로 페레로가를 응징하려는 카탈리나를 후원해 주려고 하며 귀족의 아들이 리스본 술집의 루치아라는 여자와는 좋아하는 관계이지만 남들의 이목 때문에 그녀를 세우타항까지 대려다 달라는 것이다. 조안의 소식을 알겠다는 일념에 리스본으로 향한 카탈리나는 술집에서 루치아를 만난다. 카탈리나로부터 사정 얘기를 들은 루치아는 그녀가 말한 귀족이 조안이라 생각하고 함께 세우타로 떠난다. 세우타의 술집에서 페로를 만난 카탈리나는 조안이 알렉산드리아에 있다는 소식을 듣고 그곳으로 향한다. 그러나 그곳에는 조안은 없고 영국 함대 지휘관 오토 스피노자를 만난다.

카탈리나는 그에게 납치범이라는 비난을 받고 전후 사정을 통해 이러한 일이 마르테네스 후작이 사주한 것이라는 말을 듣는다. 이에 격분한 카탈리나는 페로를 찾으려하고 오토로부터 들은 정보를 참고로 흑해로 향한다. 흑해에서 페로의 함대와 일전을 벌인 카탈리나. 그러나 페로로부터는 아무런 정보도 얻을 수 없었다. 그후 해적 함대를 공격하던 카탈리나는 그 배에 숨어있던 해적으로부터 조안이 마사와 항구에 있다는 정보를 듣는다. 카탈리나는 즉시 마사와로 향하고 그곳에서 홀로 이슬람 세력으로부터 이곳을 지키는 구세주 조안을 만나 그와 일전을 벌이려 하지만 조안이 일전을 잠시 연기해 줄 것을 요청함에 따라 이를 수락한다. 전투가 벌어질 무렵 카탈리나는 원수를 자기 손으로 처치해야 한다는 이유로 조안을 도와 이슬람 함대를 물리친다. 전투가 끝난 후 조안과 승부를 가리려는데 카탈리나 앞에 피에트로 콘티가 등장한다. 이탈리아 모험가인 그의 말에 따라 카탈리나의 오해는 풀어진다.

마사와 항구를 떠나 주변 항구에 들른 카탈리나는 그녀를 찾는 아루 베자스를 만나 그로부터 피에트르 콘티가 만나기를 원한다는 말을 듣는다. 그 말에 따라 리스본으로 향한 카탈리나는 콘티로부터 그녀의 원수가 포르투칼 귀족인 마르티네스 후작임을 듣고 여러해 전에 실종된 것으로 알려졌던 조안의 조부로부터 자세한 사정을 듣고 모든 사실을 안다. 이에 카트리나는 즉시 남아메리카로 향하고 아마존 인근 항구에서 조안를 찾고 죽은 줄로만 알았던 루치아를 만난다.

조안은 페레로가의 명성에 흠집을 낸 카탈리나의 원수 마르테네스 후작을 같이 응징하고자 한다. 그러나 카탈리나는 이곳까지 쫓아온 무적 함대의 이야기에 절망한다. 다행히 조안의 개입으로 무적 함대 사령관은 사정을 이해하고 같은 이베리아인으로서 싸울 것을 결의하고 마르테네스 후작과의 일전을 위해 후작의 본거지가 있는 아마존으로 향한다.

카타리나와 만난 오토

무적함대와의 첫번째 결전

카타리나, 조안, 무적함대와의 연합함대 구성

오토 스피노자

런던에 머무르고 있던 오토 스피노자는 왕의 호출을 받고 왕궁으로 향한다. 영국을 위협하는 세력인 에스파니아를 물리쳐 줄 것을 요청한 왕은 무기와 작위를 내리며 사략 함대를 구성할 것을 명한다.

왕에게 모든 것을 위임받은 감독관은 자금으로 고작 300G를 주며 1명의 유능한(?) 부관을 소개해준다. 항구에서 만난 부관은 환영회를 한다며 술집으로 향하고 그곳에서 예상치못한 부관의 신고식(?)을 접한다. 감독관이 내린 심플턴(머저리라는 뜻)이라는 이름의 상선보다 못한 전투함(?)을 타고 세빌리아로 향한 오토 일행.

세빌리아의 술집에서 만취한 부관 마슈는 사람들을 끌어모아 어딘가로 향한다. 마슈를 찾기 위해 세빌리아를 헤매던 오토는 다시 술집으로 향하고 그곳에서 마슈가 항구로 향했다는 소식을 듣는다. 그리고 오토는 항구에서 마슈가 탈취했다는 최신식 갤리온을 발견하고 이에 탑승하여 탈출한다.(이 이벤트는 초기에 이루어져야 한다. 이유는 현재 스페인 함대가 수송선을 탈취한 카탈리나를 추적하고 있는 혼란기를 이용하여 마슈가 탈취한 것이기 때문이다. 그런데 술에서 깬 마슈는 갑자기 배가 좋아졌다며 좋아한다. 그럼 모든게 술김에 벌인 일이란 말인가…) 다른 항구에서 마슈는 자신들을 추적하는 에스파니아 함대에 대해 말하고 대책을 세울 것을 촉구한다.

항구를 나선 오토는 자신들을 추적한 에스파니아 함대와 일전을 벌인다. 그후 사략 함대로 해적질을 하던 오토는 어느 항구의 교역소 부근에서 귀신을 처치해 달라는 요청을 받는다. 교역소에서 발견한 귀신은 로코에게 당해서 잡혀있던 카탈리나의 부관 사누드와 기지였다. 이때 겨우 그들을 발견한 카탈리

나는 오토를 만나 오해를 하지만 아님을 알고는 2시간 뒤에 만나자고 한다.

2시간 후 술집에서 카탈리나와 만난 오토는 카탈리나가 조안을 잡기 위해 쫓고 있음을 안다. 계속 해적 활동을 하던 오토는 어느날 왕의 화급한 호출에 런던으로 향한다. 국가적인 위기이며 방어 밖에는 할 수 없다는 말을 하는 국왕. 그는 오토에게 사략 함대를 이끌고 무적 함대를 격파할 것을 명한다.

무적 함대에 대한 정보를 획득하기 위해 길드로 향한 오토는 이들의 집결지가 낭트, 보르도, 세빌리아임을 알고 집결지인 낭트로 가서 첫번째 함대를 격파한다. 그리고 전투 직후 카탈리나를 추적하여 남아메리카로 향했다는 무적 함대의 부대를 쫓아 남아메리카로 향한다. 그곳에서 무적 함대 일부가 산토도밍고로 향했다는 소식을 듣는다. 산토도밍고에서 일전을 벌인 오토는 아마존으로 향한 주력 함대를 쫓아간다. 그리고 아마존을 빠져나오던 무적 함대를 만나 교전을 벌이려는데 카탈리나가 나타나 이를 만류한다.(이 상황은 조안과 카탈리나 그리고 무적함대가 마르테네스의 부대와 전투를 벌인 후의 상황이다) 그리고 승부는 지중해에서 내자는 말을 듣고 지중해의 항구로 향한 오토는 어떤 항구의 술집에서 우연히 무적 함대 지휘관을 만나 서로의 정체를 알고 30일 후에 대결할 것을 약속한다.

무적함대 사령관과의 만남

결국 오토는 승리를 거두고 런던으로 향한다.

결전의 날

파우라라는 소녀와의 만남

에르네스트 로페즈

친구인 메르카토르가 세계 지도를 제작하겠으니 도와달라고 하자 함께 항구를 나선 에르네스트. 그의 목적은 세계 지도의 완성이다. 세계 곳곳을 돌아다니며 발견물을 조사하고 많은 지역을 답사하는 내용이기에 특별한 이벤트는 없다. 그러나 어느 정도 지도를 완성하고 암스테르담에 도착했을 즈음 한명의 소녀가 동행을 요청한다. 그녀의 이름은 파우라. 그녀는 자신의 고향을 찾고 싶다고 말한다.

세계를 돌아다니면서 고향을 찾는 것이 최종적인 목적이다. 항구에서 떠날 때 파우라와의 간단한 대화가 짤막하게 등장한다.(때로는 동료가 결혼하라고 놀려대는 일도 있다)

여기도 고향은 아니다. 그렇지만...

알 베자스

오스만 제국에 사는 알 베자스은 백만장자를 꿈꾸며 살아가는 19세 청년이다. 여느 때와 마찬가지로 항구에 들른 알은 친구 사림이 조선소에서 찾는다는 말을 듣는다. 조선소로 간 알은 사림에게서 무역을 하자는 제안을 받고 예금해 두었던 약간의 돈과 항구 사람에게 10배의 이익금을 약속하고 빌린 돈으로 무역을 시작한다. 어딘가에 살아 있을 여동생 사파의 소식을 알 수 있을까 하는 희망과 함께... 무역에서 많은 이익을 본 알은 10배의 이익을 돌려주기 위해 잠시 이스탄불로 돌아왔다가 출항하는 길에 콘티를 만나 돈을 빌려준다.

오랜 기간의 무역을 마치고 이스탄불에 돌아온 알은 휴식을 취하려고 여인숙에 들른다. 그런데 여인숙 아주머니가 큰일났다는 듯이 알에게 주점으로 가보라고 한다. 주점에서 알은 포르투갈 상인인 조안을 만난다. 조안으로부터 자세한 얘기를 들은 알은 조안이 찾는 프레스트존 왕국에 대한 얘기를 해준다. 그러자 조안은 알에게 카탈리나라는 여해적이 자신을 쫓고 있으며 그 여해적 때문에 조난을 당했고 또 이스탄불을 빠져나갈 수 없는 처지라고 말한다. 이에 알은 자기 여동생 사파에 대한 소식을 탐문해줄 것을 조안에게 부탁하며 자신이 미끼가 되어 조안이 이스탄불을 빠져나갈 수 있도록 도와주겠다고 한다. 바다에 나간 알은 지키고 있던 카탈리나를 만나 특유의 재치를 발휘하여 조안이 빠져나갈 수 있도록 도와준다. 여해적이 사라지고 항구로 무사히 돌아온 알은 걱정하고 있을 라디아를 생각하며 주점으로 가 자신의 무사함을 알렸다. 장사를 하며 바쁘게 지내고 있을 즈음 주점에서 조안을

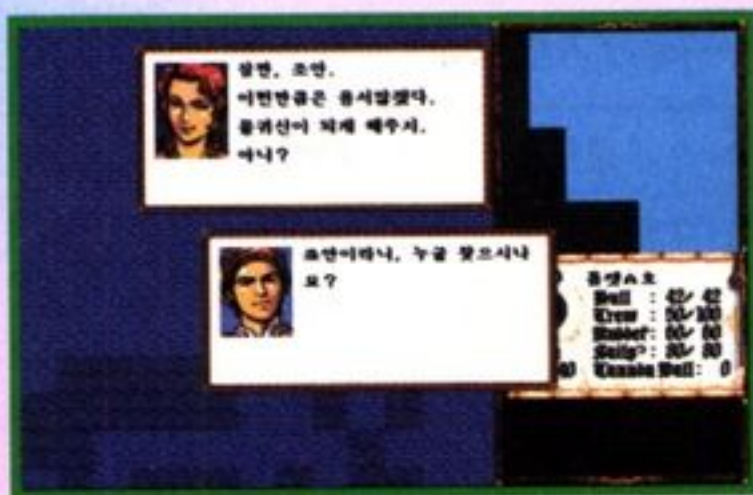
빚을 갚는데 성공했다

만나 여동생에 대한 소식을 듣는다. 그녀가 있는 항구의 이름은 바스라항이고 그 항구은 중동 지역에 위치하고 있다는 것이다.

긴 항해를 마치고 바스라항에 도착한 알은 주점으로 가서 사파를 만난다. 그러나 사파는 알이 오빠라는 것을 인정하지 않고 알은 어쩔 수 없이 바스라를 떠나 이스탄불로 돌아온다.

여해적 카탈리나를 멋지게 속였다

그토록 그리워하던 동생을 만났다

어스탄불에 돌아온 알은 슬레이만 대제의 부름을 받아 왕궁으로 들어간다. 슬레이만 대제는 알에게 〔비취의 제단〕이라는 보물을 찾아오라고 명령한다. 주점, 길드 등을 돌아다니며 정보를 얻은 알은 어떤 인물을 찾아 지도를 구입한다. 지도 제작소를 찾아 그 지도의 해독을 부탁한 알.(이때 지도 제작소는 항상 정확한 위치를 가르쳐 주는 것은 아니다) 지도에 따라 어느 강의 한줄기를 찾아낸 알은 비취의 제단을 찾아 이스탄불로 향한다. 대제상의 자리에 오르기 위해서…

피에트로 콘티

무역상인 부친의 파산으로 그 빚을 떠맡은 콘티는 사방에서 빚 독촉을 받는 불행한 사람이다.

어느날 외국에 가있던 카미로를 기다리던 콘티는 항구에서 그가 술집에서 기다린다는 소식을 듣고 술집으로 향한다.

카미로는 돈은 없지만 스폰서를 알려준다고 말하고 콘티와 카미로는 그의 말에 따라 리스본의 공작 저택으로 향한다. 리스본의 공작 부인은 자신의 아들 조안의 소식이라도 알려주면 콘티를 도와주겠다고 한다. 세계를 돌아다니며 많은 모험을 하던 콘티는 어느날 황금의 도시 엘도라도의 이야기와 함께 황금의 메달이 숨겨져 있다는 장소가 표시된 지도를 얻는다.

지도 제작소에서 지도의 장소를 안 콘티는 메달을 찾고 황금의 도시 엘도라도가 있다는 확신을 갖는다.

귀항 도중에 보급을 위해 리스본에 들린 콘티는 조안을 만나 성자의 지팡이를 찾아달라는 청탁을 받는다. 그러나 정보조차 없는 콘티는 정보를 찾아 중동으로 향한다. 중동의 바스라항에서 점술가를 만나 정보를 얻은 콘티는 알렉산드리아로 향한다. 알렉산드리아의 점술가를 만난 콘티는 그녀의 말에 따라 다시 메카의 술집으로 향한다.

황금 메달을 손에 넣었다

메카의 술집에서 한장의 지도를 받는다. 그리고 그 지도에 따라 성자의 지팡이를 찾아 마사와항으로 향한다.

마사와항에서 조안에게 성자의 지팡이를 건네준다. 보답을 하고싶다는 조안의 말에 콘티는 엘도라도의 전설을 들려주며 정보를 알려달라고 한다.

조안에게 성자의 지팡이를 건네준다

항구를 떠나려는 순간 이슬람 상인 알 베자스를 만나는데 조안의 부탁이라면서 동방의 황금 나라라는 지판구에 대해 알려준다. 나가사키에 도착한 콘티는 새로운 정보를 찾아 돌아다니는데…

공작부인과의 만남

콘티의 엔딩

분석을 마치며

특히 6명의 인물이 등장하고 각자 다른 내용의 이벤트를 가졌다는 점이 흥미롭다. 단지 여러명의 인물을 진행할 경우 각 내용이 상당히 틀리는 점이 이상하다.

물론 재미를 위해서 그럴 수도 있겠지만 최소한 두사람이 만나는 경우 그 상황이나 내용이 같아야 하는 것이 아닐지…(특히 오토와 카탈리나의 만남을 보면 오토의 경우 카탈리나의 부하들을 구해줌으로써 만나지만 카탈리나는 술집에서 우연히 만나는 식이다) 이벤트도 단편적이고 수치적으로 이루어진다. 상황에 따라 벌어지는 롤플레잉과는 달리 명성도가 얼마 이상이면 이벤트가 등장하는 식이다.(프린세스 메이커 등의 게임에서도 이벤트는 특정한 능력치에 영향을 받는다)

몇가지 문제가 있을지는 모르겠지만 대항해시대2는 확실히 재미있는 게임이다. 더군다나 한글화됐다는 장점도 있다.

각 지역별 항구

각 항구에 판매하는 것 중 중요 아이템만을 기록했다. 또한 특산물이 없는 경우는 주변 지역에서 파는 흔한 물건을 판다

유럽/지중해

	항구이름	특산물	아이템/기타
1	오슬로	목재	
2	스톡홀름	동광석	
3	함부르크	염료	포술교육, 에롤즈플레이트, 쉽.
4	안트워프	모직물	지도제작술, 쉽, 프리깃.
5	암스테르담	유리구슬	경위기, 시계, 망원경, 지도제작술
6	런던	양모	
7	브리스톨	주석	크레이모어(A), 바그.
8	낭트		
9	보르도	와인	항유, 지도공방, 바그.
10	리스본	돌소금	망원경, 레이피어(C)
11	세빌리아	도자기	바스타드소드(A)
12	세우타		
13	발렌시아	모직물	
14	바르셀로나	돌소금	지도제작술
15	마르세유	향수	에스토크(B), 지도제작술
16	제노바	은	
17	나폴리	모직물	성기사의 갑옷
18	튀니스	철광석	
19	알렉산드리아	면직물	시미터(B)
20	트래비존트	면직물	
21	캅파	철광석	
22	이스탄불	융단	시미터
23	아테네	미술품	경위기
24	베이루트	융단	
25	니코시아	동	

아메리카

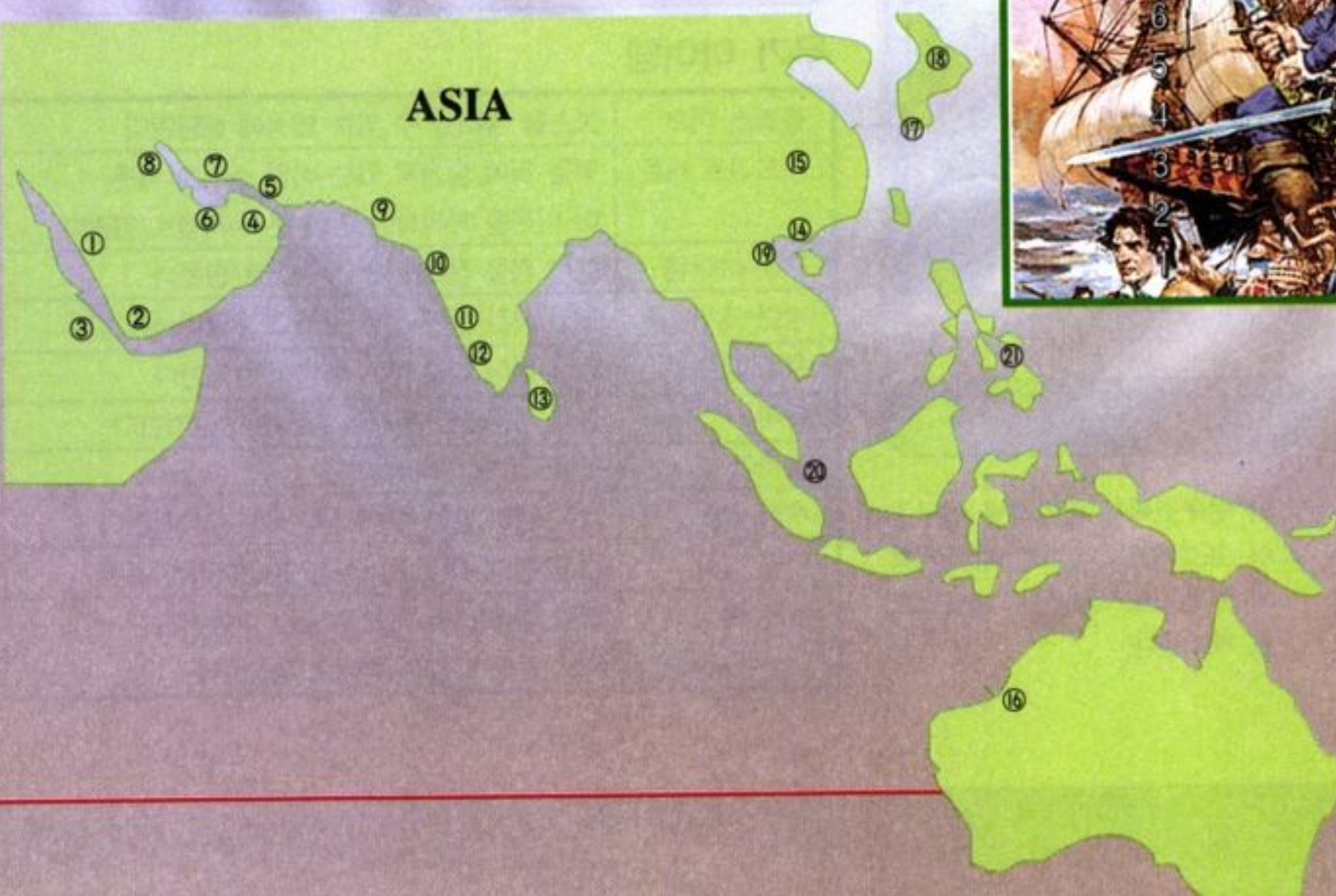
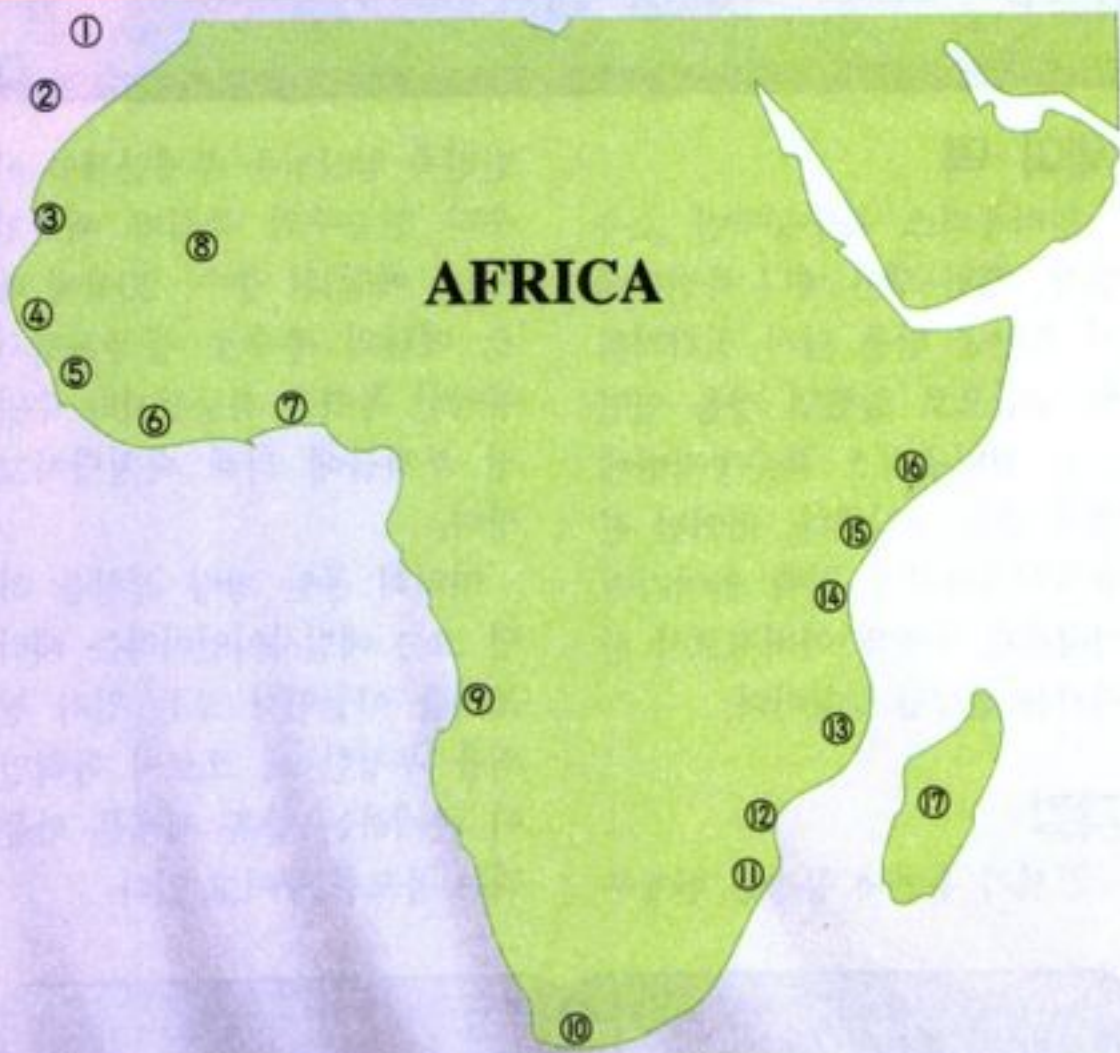
	항구이름	특산물
1	아바나	담배
2	산디아고	산호
3	자마이카	설탕
4	산토도밍고	설탕
5	마라카이보	
6	카라라스	담배
7	리오데자네이로	금
8	몬테비데오	보급항
9	발파라소	보급항
10	모엔도	보급항
11	카옌	
12	파나마	
13	과테말라	곡류
14	베라크루즈	금

아프리카

	항구이름	특산물	아이템/기타
1	마데나	사탕, 금	
2	산타크루즈		
3	아르긴		
4	바사스트		
5	바사우		
6	아비장	사향	
7	산죠지	상아	망원경, 루비반지
8	돈북토	상아	성기사의검
9	루안다	호박	
10	케이프타운	보급항	
11	소와라	상아	
12	키리마네	별갑	
13	모잠비크		
14	몸바사		백조의 가운, 담비털가운
15	마린디	사향	은제머리장식
16	모가디시	상아	
17	타마티브	보급항	

ASIA

중근동, 인도, 아시아

	항구이름	특산물	아이템/기타
1	메카	사향	비단리본, 고양이
2	아덴	호박	
3	맛사와	피망	공작석상자
4	무스캇트		
5	콘부르	생강	
6	카타르	별갑	
7	시라후		
8	바스라	커피	
9	디우		
10	고아	생강	
11	캘리컷	육두구	쥐약, 시바의검.
12	코친		
13	세이론	계피	공작깃털부채
14	마카오		비단리본, 진주팔찌 등 사치품.
15	장안		청룡언월도.
16	레바큐	보급항	
17	나가사키	은	고양이, 은제머리장식, 철갑선.
18	사카이	견직물	고양이, 일본도, 요도촌정. 철갑선
19	하노이	산호	산호, 백호반월도
20	방카		
21	민다나오	보급항	
22	자이퉁		청룡언월도.

챔프최종분석

전작에 비해 훨씬 방대해졌다. 더욱 많아진 항구와 보급항, 전작과는 달리 발견물을 만들 수 있는 체계, 수없이 많아진 아이템과 어디에 사용하는지 제대로 알기조차 어려울 정도로 많은 함선들, 속편에 이르러 대항해시대는 거의 완벽하게 완성됐다는 느낌이다.

캡틴갱
CAPTAIN KANG

■ 제작사 : 새론소프트웨어
■ 장 르 : 액션
■ 시스템 요구 사항 : IBM PC 386DX 이상 기종
메모리: 4MB 이상
그래픽 카드: VGA
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환기종
입력 도구: 키보드, 조이스틱 지원
■ 발매일 : 95/3월 발매
■ 가 격 : 27,000원
■ 문의처 : 네스코(02-327-3521)

프롤로그

국제경찰조직 〔인터폴리스〕의 메카닉 형사 캡틴 캥은 세계적인 마약조직 스콜피온의 아지트를 급습해서 두목 카르노와 그 일당을 모두 일망타진한 후 휴가도 반납한 채 또다시 거리로 나섰다.

이번 임무는 몇년 전부터 그 늘진 거리를 무대로 살인을 일삼는 국제테러조직 데빌사이언을 소탕하는 것이다. 이미 인터폴리스의 중앙정보국으로부터 두목 자칼의 정체와 그들이 현재 어떤 생체 돌연변이를 이용해서 테러용 괴물들을 만들고 있음을 확인했다...

브리핑을 받는 캡틴 캥

등장 인물 소개서

캡틴 캥

인터폴리스 특수공작반 소속 경감. 데디 특전대에서 공수 비행 훈련 중 사고로 하반신 마비 선고를 받고 암울한 나날을 보내던 중 인터폴리스 산하 메카닉 연구소에서 비밀리에 연구중인 프로젝트 〔라스트 캅〕 계획의 일환으로 하반신을 메카닉으로 개조했다.

세미 덕

인터폴리스 특수공작반 소속 반장. 캡틴 캥이 데디 특전대에서 훈련을 받을 당시 전략지휘팀 교감으로 일했던 것을 인연으로 인터폴리스 특수공작반에 캡틴 캥을 영입했다. 뛰어난 전술전략가이지만 집에 돌아가면 사랑스런 두딸의 아버지로서 살아가는 선량한 경찰이다.

자칼

21세기 후반에 등장한 반정부 반민족 암살전문 투쟁단체인 아수라 전승주의 폭력파 세력인 〔데스 메탈〕의 총수. 20살에 데스 메탈의 총수로 등극하면서 흉악한 폭력을 휘둘렀지만 수년전 부하들에 의해 숙청당하고 만다.

여러해 동안 방랑 생활을 하던 그는 데빌사이언이라는 테러조직을 이끌면서 모든 원리 원칙을 부정한 채 오로지 폭력만이 존재하는 암흑 세계를 만들려는 음모를 꾸미고 있다.

아이템

무기 아이템

폴리스 마크	보스를 불러낼 수 있는 열쇠에 해당한다
시크리트 버튼	벽돌 뒤에 숨겨져 있는 비밀 스위치 버튼. 이 버튼을 파괴하면 닫힌 문이 저절로 열린다
슈퍼 아이템	캡틴 캥을 잠시 동안 무적으로 만든다
방탄 조끼	일정 시간 동안 전면 불꽃 보호망이 생긴다
무기 파워업	캡틴 캥이 가진 무기 화력이 증가한다
탄피	현재 사용중인 무기의 총알수가 증가한다
스피어	구슬, 점수 증가 아이템
수리 공구	캡틴 캥의 생명 에너지를 30% 회복시킨다
인공 심장	캡틴 캥의 생명 에너지를 100% 회복시킨다
워프 존	캡틴 캥을 다른 곳으로 공간 이동시킨다. 워프 존은 다양한 형태로 제공된다

일반 아이템

슈팅건	캡틴 캥이 처음에 소지하고 있는 기본 무기로 총알 제한이 없다
솔라이트 빔	제 1단계 파워업. 전면에 강력한 빔 덩어리를 발사한다
사벨 빔	제 2단계 파워업. 솔라이트 빔의 개량 형태로 강력한 빔 덩어리를 연속으로 발사한다
테크 지뢰	제 3단계 파워업. 땅에 흘려 놓고 적을 유인하거나 도망갈 때 사용한다
발칸 레이저	제 4단계 파워업. 가장 강력한 무기로 엄청난 전기파를 발사한다

스테이지1

하와이안 시티

첫 스테이지인만큼 별 어려움이 없다. 캡틴 캥이라는 게임이 어떤 게임인지를 익히는데 주력하자. 주어진 워프 존을 잘 활용하고 시크리트 버튼을 찾아내자. 처음에 나오는 워프 존 안의 닫힌 문들은 주변 벽돌들 속에 숨겨져 있는 빨간색 시크리트 버튼을 파괴하면 열 수 있다. 나머지 하나의 닫힌 문 안에는 보스를 불러낼 수 있는 폴리스 마크가 있다.

이 문을 열 수 있는 시크리트 버튼은 전과 마찬가지로 문 주변에 있지 않다.

우선 스테이지 오른쪽으로 가보자. 녹색 기둥들이 나오는데 마치 엘리베이터와 같다. 계속 가다보면 더 이상 전진할 수 없는 곳에 녹색 기둥이 하나 있다. 기둥으로 가서 계속 위로 올라가면 앞의 기둥들과는 달리 내부가 검은 칸이 있다. 이곳은 워프 존으로써 워프를 해서 마지막 시크리트 버튼을 찾아 파괴하자. 폴리스 마크를 얻어 다시 워프 존이 있는 녹색 기둥이 있는 곳으로 돌아오면 괴성과 함께 보스가 나타난다.

이번 스테이지의 보스는 곰인형같이 생긴 캐릭터로서 해머를 가지고 캡틴 캥에게 달려든다. 하지만 스피드가 캡틴 캥보다 빨라 공격할 방법이 없다.

먼저 보스가 휘두르는 해머를 보스의 역방향 쪽으로 점프하면서 피한다. 그러면 보스는 공격을 멈추고 캡틴 캥이 점프하는 방향으로 몸을 돌린다. 이때 역방향으로 점프하는 캡틴 캥을 공중에서 되돌려서 보스의 뒤쪽으로 착지시킨 후 보스의 뒤를 공격한다. 이러한 방법을 되풀이하면 데미지없이 물리칠 수 있다.

이 워프 존을 통과하여 시크리트 버튼을 찾는다

발 길이가 다리 길이보다 긴 보스

스테이지2

침묵의 제네레이터

스테이지2는 스테이지1보다 많은 수의 워프 존이 있지만 모두 위아래층을 연결해 주는 역할만 하므로 스테이지1의 워프 존처럼 스테이지 클리어에 결정적인 역할은 하지 않는다. 아이템은 파란색 드럼통을 파괴하면 얻을 수 있다.

시작 후 2번째 비상구(EXIT)가 보이는 곳을 지나 밑으로 떨어진 다음 왼쪽으로 가서 다시 밑으로 떨어진다. 오른쪽으로 가면 시크리트 버튼을 찾을 수 있다. 다시 왼쪽으로 가서 위로 올라가면 장애물이 나오는데 파괴해버리고 계속 나아가자.

낭떠러지에서 떨어진 후 왼쪽으로 가면 또 다른 시크리트 버튼을 찾을 수 있다. 이제 처음에 시크리트 버튼을 찾았던 곳으로 돌아가면 폴리스 마크를 얻을 수 있다. 이때 밑으로 떨어지면서 마지막 시크리트 버튼을 파괴한다. 오른쪽으로 계속 가다보면 보스가 나타난다.

이번 스테이지 보스는 새머리를 한 로보트로서 전 스테이지의 보스보다 상대하기가 쉽다. 별다른 공략없이 점프를 이용해 공간의 양측면을 잘 활용하면 쉽게 물리칠 수 있다.

폴리스 마크와 시크리트 버튼이 보인다

머리뿐인 스테이지2의 보스

스테이지3

금단의 정글대지

스테이지3은 대단히 복잡할 뿐만 아니라 시크리트 버튼들이 잘못 떨어지면 죽기십상인 낭떠러지쪽에 있기 때문에 상당한 시행착오를 해야만 한다.

스테이지가 시작되면 캡틴 캥을 전진시키지 말고 뒤쪽으로 떨어지자.

오른쪽 나무에서 떨어지면 시크리트 버튼을 찾을 수 있다. 다시 윗방향 오른쪽으로 올라간다. 오른쪽의 돌길로 계속 가다보면 위험(DANGER) 표시판이 나오는데 이곳에서 점프를 한 후 움직이는 바위 위로 떨어

진다. 이때 움직이는 바위에서 스프링 펀치로 가지 말고 스프링 펀치 옆의 바로 왼쪽으로 떨어지면 워프 존과 시크리트 버튼이 있다.

시크리트 버튼을 파괴한 후 워프 존으로 들어가자. 왼쪽의 돌길을 따라가면 돌로 연결된 다리 밑에 원숭이가 있다. 그곳 바로 밑에 폴리스 마크와 보너스가 있다. 폴리스 마크와 보너스를 구한 후 왼쪽 아래로 내려가자. 오른쪽으로 가면 낭떠러지가 있고 그곳에 시크리트 버튼이 있다.

스프링 펀치 위로 점프를 하고 그곳에서 시크리트 버튼을 파괴한 뒤 오른쪽 위로 가자. 오른쪽으로 계속 가다보면 닫힌 문 역할을 하는 벽기둥이 있다. 벽기둥 반대편에 있는 시크리트 버튼을 파괴하면 보스와 만날 수 있다.

이번 스테이지의 보스는 먹던 바나나를 마구 뱉어대는 고릴라다. 화면 왼쪽 끝으로 가서 공격한다. 고릴라가 가까이 다가오면 방향을 틀어 왼쪽 벽면쪽으로 웅크린다. 캡틴 캥이 웅크리면 고릴라는 더 이상 공격을 하지않고 방향을 튼다. 이때 다시 고릴라를 공격한다. 이와 같은 방법을 되풀이하면 보스를 물리칠 수 있다.

워프 존으로 들어가자. 이제 오른쪽으로 가면 보스가 나온다.

이번 스테이지의 보스는 날개가 달린 붉은 용이다. 용이 뿜어내는 불을 피해 공격하다 보면 용이 점점 위로 올라간다. 캡틴 캥도 같이 따라 올라가면서 공격을 한다. 용이 새론이라고 써있는 곳의 높이까지 올라가면 새론이라고 써있는 곳에 올라가서 공격하자. 보스를 물리치기까지 상당한 시간이 소요되므로 데미지를 최소한으로 줄이면서 침착하게 공격하자.

날개 달린 붉은 용

수풀에 가려져 있는 폴리스 마크와 보너스

날개 달린 붉은 용

보스에 대한 공격은 이곳에서 한다

스테이지4

나이트젠(Neitzen)의 음모

스테이지4는 앞의 스테이지에 비해 보스에게 가는 과정은 쉽지만 보스를 상대하기가 상당히 까다롭다. 맨 아래층 왼쪽 코너로 내려가면 시크리트 버튼이 있다. 이것을 파괴한 후 시작점과 가까운 곳의 하수구같이 생긴 워프 존 3개 중에서 가장 왼쪽에 있는 워프 존으로 들어간다. 워프해서 나온 곳에 시크리트 버튼이 있다. 이것을 파괴하고 왼쪽으로 가면 워프 존이 3개 있는데 캡틴 캥을 공격하는 새를 처지한 다음 제일 오른쪽에 있는 워프 존으로 들어간다.

워프해서 나온 곳에서 오른쪽에 있는 스프링 펀치로 제일 위층까지 올라가자. 왼쪽에서 시크리트 버튼을 찾을 수 있다. 파괴한 후 처음 시크리트 버튼을 발견했던 곳으로 가면 막혀있던 문이 열려있다. 그 안에 있는 워프 존으로 들어가자. 워프해서 나온 곳에서 아래쪽으로 내려오면 폴리스 마크가 있다. 폴리스 마크를 얻은 다음 옆의

스테이지5

죽음의 알래스카

전체적으로 평이한 스테이지다. 점점 강해지고 있다는 인상을 주는 적 캐릭터들을 조심하자. 시작점 왼쪽으로 가면 닫힌 문 역할을 하는 하늘색 기둥이 있다. 그 기둥을 없애기 위해서는 스테이지 제일 오른쪽의 녹색 벽돌 모양의 길이 있는 곳으로 간다. 그곳의 제일 아래로 내려가면 시크리트 버튼이 보인다. 그것을 파괴하고 전에 본 하늘색 기둥쪽으로 가면 기둥이 없어졌다.

길을 따라 제일 아래쪽으로 내려오면 버섯 모양의 트랩이 있다.

그곳의 오른쪽 옆의 워프 존으로 들어가자. 워프해서 나온 곳에 폴리스 마크가 있다. 그것을 얻은 후 워프해서 나왔던 곳으로 들어가자. 나온 곳에서 스테이지 제일 오른쪽의 배경이 붉은 곳으로 가자.

이번 스테이지 보스는 스키를 탈줄 아는 건방진 로보트다. 점프해서 공격하기 때문에 무턱대고 덤벼들어선 안된다. 화면 왼쪽 끝에 있으면 보스가 캡틴 캥이 있는 쪽을 향해 대각선으로 공격한다. 이때 앞으로 약간 전진하면서 공격을 피한다. 공격을 한 후 보스는 바로 앞으로 점프해서 떨어져 온다. 이때 보스를 공격하자. 이것을 반복하면 보스를 물리칠 수 있다.

캡틴 캥의 머리 위쪽에 폴리스 마크가 있다

스테이지6

어둠의 그랜드캐넌

스테이지6은 스테이지 클리어의 중요한 조건인 시크리트 버튼과 폴리스 마크를 찾기가 무척 힘들다. 화면상에서 잘 안보이니 잘 찾도록 하자. 게임이 시작되면 오른쪽으로 가자. 가다보면 붉은 줄무늬를 가진 다리가 2개 나온다.

2번째 다리 오른쪽에 청록색 돌들이 있다. 이것을 파괴하면 시크리트 버튼이 나온다. 시크리트 버튼을 파괴한 후 다리 왼쪽으로 가서 바로 옆으로 떨어지면 서로 겹쳐진 돌이 2개 있다. 그것을 파괴하면 역시 시크리트 버튼이 나온다. 이제 위로 올라가자. 위로 올라와서 오른쪽으로 가면 발을 디디면 부서지는 돌받침들이 있다. 위쪽 돌받침으로 가지 말고 중간쪽의 돌받침으로 가면 청록색 돌들을 발견할 수 있다. 이것을 파괴하면 시크리트 버튼이 나오고 또 파괴하면 옆의 철기둥을 없앨 수 있다. 이제 이전의 발을 디디면 부서지는 돌받침이 있는 곳으로 가서 오른쪽의 위쪽으로 가면 붉은색 기둥과 노란색 기둥이 있다.

오른편으로 계속 가면 붉은 기둥 아래에 시크리트 버튼이 보인다. 이것을 파괴하고 폴리스 마크를 가지러 가자. 폴리스 마크는 앞에서 말한 2번째 다리로 가면 찾을 수 있다.

2번째 다리 옆의 [FOOT]이라고 써있는 간판이 달린 집쪽에서 화면 아래쪽을 보면 폴리스 마크가 어렴풋이 보인다. 다리 밑으로 내려가서 폴리스 마크를 얻고 보스와의 대결 장소로 가자.

이번 스테이지의 보스는 말로 형용할 수 없는 괴상한 형태를 한 캐릭터이다. 제자리에서 보스의 공격을 피하면서 공격하면 된다. 공격 패턴이 단순하기 때문에 쉽게 물리칠 수 있다.

시크리트 버튼을 찾았다

상체는 고양이? 하체는 우렁이?

스테이지7

자칼의 최후

스테이지7은 생각보다 복잡하고 적캐릭터들도 만만치 않다. 붉은색 가오리 비슷한 적 캐릭터를 조심하자. 물론 최종 보스는 장난이 아니다 싶을 정도로 까다롭다. 길을 따라 제일 아래층의 중간쯤으로 가면 워프 존이 있다. 워프해서 나온 곳에 시크리트 버튼이 있다. 아까 워프해서 나온 워프 존으로 다시 들어간다. 워프 존을 통해 나온 곳에는 움직이는 다리가 있다. 다리를 타고 위쪽으로 올라간 다음 다시 오른쪽으로 가면 또 다른의 시크리트 버튼을 찾을 수 있다. 파괴한 다음 옆의 워프 존으로 들어가자. 워프 존을 통해 나온 곳에 철망에 가려 제대로 보이지 않는 폴리스 마크를 찾는다. 지금은 얻을 수 없으니 다른 일부터 해결하자. 이제 다시 첫번째 워프 존이 있던 곳으로 가서 왼쪽으로 가자. 가다보면 두개의 워프 존이 있다. 2개의 워프 존 중에서 왼쪽으로 들어가면 시크리트 버튼을 찾을 수 있다. 파괴한 다음 다시 워프 존으로 들어가면 아까 보았던 폴리스 마크를 얻을 수 있다. 그 다음에는 스테이지 오른쪽 코너로 간다. 엄청난 보스가 캡틴 캥을 기다리고 있다.

마지막 스테이지7의 보스는 전갈 모양을 한 캐릭터이다. 공격 패턴은 이전의 보스에 비해 달라진 점은 없지만 그야말로 화력이 엄청나다. 보스의 공격을 3번 정도만 받아도 캡틴 캥의 머리 위에 고리를 달고 만다. 특별한 방법은 없다. 타이밍을 잘 맞추어 보스의 공격을 피할 수만 있다면 보스 퇴치는 시간 문제다.

워프 존의 왼쪽으로 들어간다

장하다! 캡틴 캥!!

챔프 최종분석

국산 게임의 주류를 이루고 있는 것이 액션 & 슈팅 게임이다. 초창기부터 쌓아올린 국산 액션 게임의 노하우를 유감없이 발휘한 게임이다. 캥거루가 주연 캐릭터로 등장해서 어린 플레이어들을 재미있게 해준다고나 할까...

샤키(SHAKII)

RETURN OF THE WOLF HERO

■ **제작사** : 패밀리 프로덕션
■ **장 르** : 액션
■ **시스템 요구 사항** : IBM PC 386 이상 기종
메모리: 4MB 이상
그래픽 카드: VGA
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환기종
입력 도구: 키보드, 조이스틱 지원
■ **발매일** : 95/4월말 발매
■ **가 격** : 미정
■ **문의처** : 패밀리 프로덕션(032-862-9623)

프롤로그

머나먼 옛날 평화롭던 쉐이크 지방에 숲의 난폭자 미드나이트 솔드라는 붉은 사자가 출몰해서 평화를 깨뜨린다. 미드나이트는 하늘의 왕인 오마돈을 굴복시키고 샤키에게 정면 도전한다. 한편 샤키는 미드나이트의 횡포를 저지하기 위해 절벽에서 혈투를 벌인다. 혈투 도중 저주를 받아 샤키는 벼랑 아래로 떨어지고 만다. 미드나이트는 샤키가 죽은 줄로만 알고 가짜 샤키를 만들어 쉐이크 지방을 통치케 한다…

샤키의 공격법

샤키의 공격은 기본공격의 공중공격 그리고 지상공격으로 나눌 수 있다. 장거리 공격용으로 블랑카의 롤링어택을 사용하며 최고 7레벨까지 올라간다.

둘째로 꼬리치기가 있다. 적의 무기를 막는 동시에 공격할 수 있는 아주 유익한 공격이다.(5스테이지의 보스를 처치할 때 효과적이다)

셋째로 스페셜 공격이 있는데 아이템을 습득해야만 공격할 수 있다. 아이템이 없을 때는 그냥 펀치 공격이다.(단 한쪽 방향으로만 전진하면 위험천만이다)

또 변신했을 때는 연속 할퀴기 공격과 장풍 기술이 나온다. 특히 변신했을 때의 스페셜 공격은 화면 전체를 뒤흔드는 대폭발이 일어난다. 단 아이템이 가득 차있을 때만 사용할 수 있다.

옵션

적 에너지바	적의 남아있는 에너지를 표시한다.(보스의 경우 파란 색이 없어진 후에 노란색까지 없애야 한다)
에너지바	주인공의 남아있는 에너지를 표시한다
시간(TIME)	게임을 플레이할 수 있는 시간을 표시한다
스코어 부분	점수를 표시한다.(5만점 득점시 보너스가 주어진다)
아이템 무기	샤키가 쓸 수 있는 필살기의 횟수를 나타낸다

아이템

약병	에너지가 늘어난다(100점)
금사과	시간과 적들의 움직임이 멈춘다(100점)
빨간 사과	에너지가 늘어난다(100점)
작은 고기	에너지가 1/5 정도 늘어난다(200점)
중간 고기	에너지가 1/4 정도 늘어난다(300점)
닭고기	에너지가 가득 찬다(500점)
시계	시간이 늘어난다(200점)
초록 수정 구슬	5개를 모으면 샤키가 은빛 늑대로 변신한다(500점)
검은 구슬	샤키의 에너지바가 적게 감소한다(10초 동안 감소한다)
보석	1000점
금화	800점
엽전 꾸러미	공격을 해서 터뜨리면 금화가 나온다
샤키 얼굴	샤키 한마리 추가!(100점)
천사 꽃씨	멀리있는 적에게 근접해서 움직이지 못하게 한다(100점)
보호막	일정 시간 동안 샤키가 무적 상태로 변한다(100점)

주요 인물

◀ **샤키(SHAKII)**
미드나이트 스워드와 혈투를 벌이던 중 신의 저주로 사라진 쉐이크 지방의 최고 용사

▶ **유키(YUKII)**
항상 샤키를 쫓아다니던 심복. 샤키의 신화가 사라지면서 그의 뒤를 이어 쉐이크 지방을 통치하던 거인 나라의 왕 오마돈을 몰아내고 쉐이크 지방을 통합한다

◀ **미드나이트 스워드 (MIDNIGHT SWORD)**
일토산 밑에 봉인된 사악한 사자. 평화로운 쉐이크 지방을 시끄럽게 만든 장본인으로서 오마돈을 앞잡이로 삼아 거인 나라와 쉐이크 지방을 다스리고 있다

▶ **오마돈(OMADON)**
거인 나라의 왕이던 그는 혼란해진 쉐이크 지방을 재통합하려 하지만 미드나이트에게 무릎을 꿇고 만다

◀ **야로(YARO)**
미드나이트가 도시를 지키기 위해 만든 로보트. 거대한 주먹과 폭탄을 가지고 있으며 빠른 이동력을 가지고 있다

▶ **뿔도깨비 (BIG CYCLE HOPS)**
오마돈의 부하로서 거인 나라의 한 지방을 다스리고 있다. 성격이 매우 급하고 기회를 틈 타 오마돈을 죽이고 거인 나라를 정복하려는 야심을 품고 있다

◀ **나무 귀신(WOOD MONSTER)**
마법에 걸린 나무로서 쉐이크 지방의 주변 숲을 지배하고 있다. 이동이 가능하며 나뭇가지로 된 스프링 솔저를 부하로 삼고있다.

▶ **디노(DINO)**
바위 덩어리로 이루어져 있고 주로 숲 속을 돌아다니면서 닥치는대로 박치기를 한다

◀ **어둠의 악마(DEMON)**
항상 밤에 활동하며 어두운 곳을 좋아한다

▶ **돌 전사(STONE SOLDIER)**
필살기로 마염광을 발사하며 커다란 주먹과 점프 공격을 주로 한다. 동작이 매우 느리므로 파워에 비해 헛점을 노리자

적의 부하들

◀ **스프링 솔저(SPRING SOLDIER)**
마법에 걸린 나뭇가지. 마음대로 사라지는 기술을 가지고 있으며 커다란 나뭇잎을 주무기로 사용한다

▶ **가시 달팽(MORNINGSTAR SNAIL)**
몸집이 크고 등껍질에 가시가 돋아있으며 무기로도 사용한다. 맞아도 에너지가 줄지 않는다

◀ **두더지(MOLE)**
무기로는 긴 창을 가지고 있으며 필살기로 참열창을 쓴다

▶ **말벌(BEE)**
나무귀신의 부하. 주로 떼를 지어 다니며 전 스테이지에 걸쳐 자주 출몰한다. 이동할 때 상당히 귀찮은 존재이며 날카로운 독침을 무기로 사용한다

◀ **여우(FOX)**
주무기로 전기 회초리를 사용하는 날렵한 캐릭터이다

▶ **허드럼프(HURDRUMP)**
장거리 공격용 필살기를 지니고 있다

챔프최종분석

빠른 스크롤과 재미있는 대사. 요즘 많이 나오는 폭력적이고 선정적인 게임들에 비한다면 유익한 게임이라 말할 수 있다. 조작도 간편하기 때문에 빨리 게임에 친숙해질 수 있다.

사이베리아
CYBERIA

■ **제작사** : 인터플레이
■ **장 르** : 액션형 비행 시뮬레이션
■ **시스템 요구 사항** : IBM PC 386 이상 기종
메모리: 4MB 이상 /그래픽 카드: VGA
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환기종
입력 도구: 조이스틱, 키보드 지원
■ **발매일** : 95/3월초 발매
■ **가 격** : 45,000원
■ **문의처** : 동서게임채널(02-606-8020)
■ **게임협찬** : 익스프레스CD (7176-102~3) 용산 관광터미널 2층

프롤로그

서기 2027년 미래 세계는 테러리스트들의 위협으로 인해 전 인류가 파멸할 지도 모르는 위기에 처했다. 설상가상으로 지구를 가루로 만들고도 남을 가공할 무기가 테러리스트에게 넘어갔다는 정보가 들어왔다. 이제 마지막 남은 희망은 컴퓨터 해커로 악명높았던 주인공 잭(Zak) 뿐이다. 비록 죄를 씻는다는 명목하에 반강제적으로 작전에 투입당하지만....

작전명 사이베리아

가장 먼저 주인공이 할 일은 사이베리아로 타고 갈 비행기를 얻는 일이다. 수상비행정을 타고 목적지에 도착하면 주위를 돌아볼 필요도 없이 앞으로 전진한다. 가다보면 어떤 여자가 나타나선 주인공을 무장해제시킨다. 데려가려는 순간, 적들의 공격에 기지가 위기에 처하고 다급해진 그녀는 자신을 따라오라면서 앞으로 달려나간다. 그녀를 따라가면 갈림길에 다다르는데 그녀가 오른쪽으로 가라고 외친다.

그녀가 사라진 왼쪽으로 가봤자 할 일도 없으므로 그녀의 말대로 오른쪽으로 가자. 그곳에 가면 적들과 맞서 싸울 수 있는 무기가 보인다. 그 무기에 앉는 순간 전투가 펼쳐진다.

최초의 전투

적들의 공격 형태는 왼쪽 하단부의 레이더에 표시되며 주인공을 위협했던 여인네가 통신을 통해 적들의 공격 상황을 알려준다.

한가지 주의해야 할 사항은 적들의 공격이 두방향에서 펼쳐진다는 점이다. 비행기 공격에만 신경을 쓰면 해저에서 가해오는 공격에 크게 당할 수가 있다.

레이더상에서 보면 비행기는 갈색으로 어뢰는 회색으로 나타난다.

씁쓸한 키스

적들을 물리치고 나면 전에 사라졌던 여자가 쪼르르 달려와서 방금했던 전투가 참 멋있었다면서 키스를 해달라고 투정을 부린다. 신사처럼 정중히 거절할 수도 있고 도마 위의 생선을 집어먹듯 잽싸게 달려들어 키스를 해도 상관없지만 이 2가지 선택에 따라 초반부의 진행이 약간 달라진다. 그녀와 키스를 하면 한참 행복한 순간 그녀의 계략에 넘어가 정신을 잃은 채 다시 한번 적들의 포로 신세가 된다.

잠시 후 정신을 차리면 한참 전부터 주인공의 행동을 지켜보던 녀석이 질투 어린 표정을 지으며 주인공을 고문하기 시작한다. 이때 주인공이 불쌍하게 느껴졌는지 여자가 나타나 너무 심하게 다루지 말라고 티격태격하다가 총기오발사고로 둘다 저승길로 가고 만다. 묶여있던 포박을 풀고 쓰러져 있는 자들의 몸을 뒤져 처음에 빼앗겼던 무기를 되찾는다.

탈출

돌아다니다 보면 사다리를 타고 2층으로 올라갈 수 있는 건물이 보일 것이다. 사다리를 타고 올라가서 약간 앞으로 가면 오른쪽으로 갈 수 있는 방이 있다. 이 방으로 들어가면 조그만 늦어도 적의 레이저 광선에 통구이가 되기 때문에 최대한 행동을 빨리 해야 한다.

방안에 들어서자마자 오른쪽으로 돌아서서 방문을 잠그는 버튼을 누르고 몸을 약간 돌려

상자 뒤에 몸을 숨기면 잠시 후 적이 다가온다.

상자 너머로 적이 바로 보이는 순간 광선총을 발사해서 그를 없애자. 적을 죽이고 앞으로 나아가면 저멀리에 탈출에 사용할 수 있는 비행정이 보인다. 그러나 주변에 병사 한명이 배회하고 있으므로 조심해야 한다. 상자 뒤에 숨어있다가 적이 안보이는 순간 재빨리 비행정 쪽으로 이동하자.

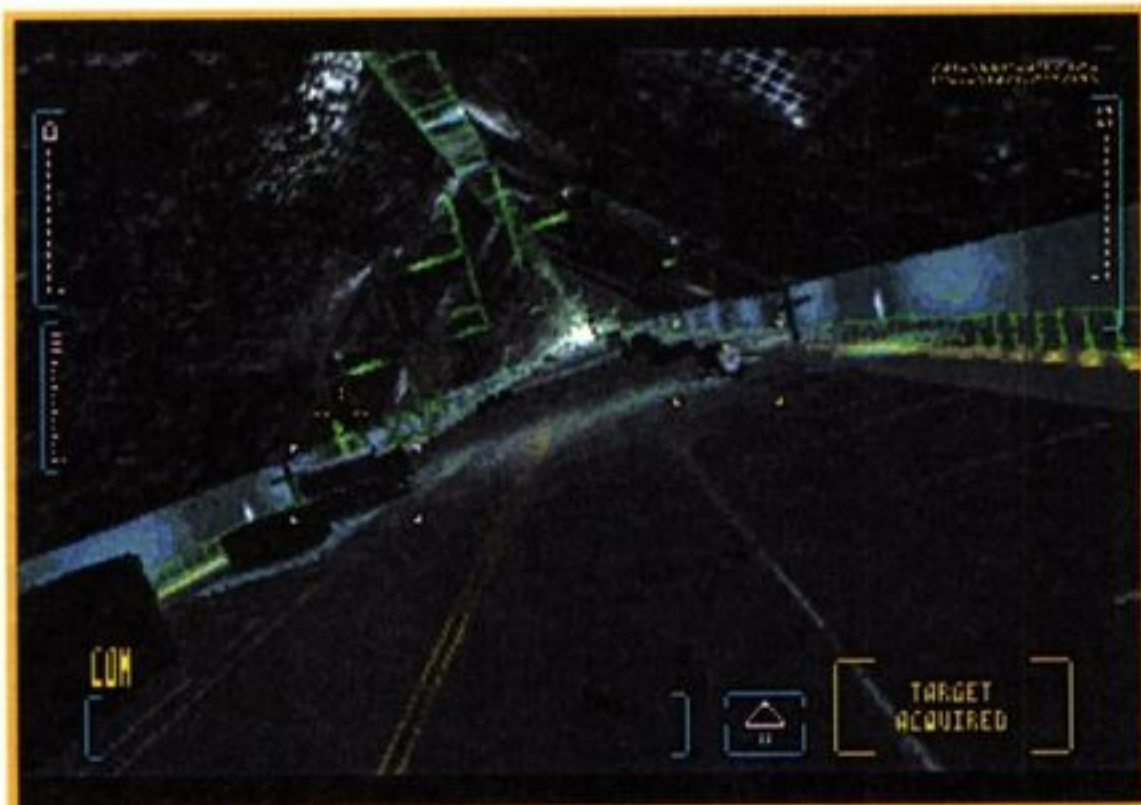
폭탄제거

비행정에 도착했다고 무턱대고 비행기 안으로 들어가면 하부에 설치된 폭탄과 함께 터져버린다. 우선 비행정 밑으로 가서 폭탄을 제거하자. 비행정 배부분의 오른쪽을 바라보면 자동적으로 주인공의 눈으로 바라보는 시점으로 전환된다. F2 버튼을 누르면 폭탄 내부가 투시되면서 폭탄 설계도가 한눈에 들어온다. 만약 퍼즐 모드를 NORMAL로 선택했다면 왼쪽으로부터 5, 1, 3에 해당하는 버튼을 차례로 누르면 폭탄이 제거된다.(퍼즐에 자신있는 사람은 HARD로 도전해서 스스로 답을 찾아내는 것도 재미있을 것이다)

사이베리아를 향하여

대양 횡단

비행정을 타고 처음으로 전투를 펼치는 무대는 섹터 35의 드넓은 대양이다. 바다 위에 떠다니는 호버 화이터와 군함 위의 비행정을 보이는대로 파괴해야 한다.

발사할 수 있는 레이저량은 한정되어 있으므로 적들이 눈에 보이지 않을 때는 함부로 사용하지 말고 얌전히 기다리자.

군사기지 파괴작전

이번 작전의 주요 목적은 적들의 군수품이 보관된 곳을 파괴하는 것이다. 처음 작전과 비슷한 형태로 적들이 공격해 오지만 마지막 부분에 적들이 발사한 미사일을 놓치면 연속 공격을 당하고 만다.

노르웨이

구불구불한 계곡을 통과하는 작전이다. 주로 계곡으로 이루어져 있기 때문에 급커브를 도는 순간 갑자기 적들이 출몰하지만 빨리 행동한다면 어렵지않게 빠져나 갈 수 있다.

군사항구 파괴작전

항구 주변에 호버 화이터나 YF-35, 어택 화이터, 탱크 등이 즐비하다. 우선 항구 주변을 오가다가 이들을 제거한다. 그리고 이번 작전 목표인 터널을 통과하기 위해 터널을 둘러싸고 있는 보호막에 관련된 보호막 발생장치를 파괴해야 한다.

터널통과 작전

다른 임무와는 달리 여기부터는 죽여서는 안되는 목표물도 등장한다. 죽여서는 안되는 목표물은 파란색으로 표시되기 때문에 판별하는데는 별 어려움이 없지만 죽여야 할 목표와 그렇지 않은 목표가 근접해서 다가올 때 골라서 죽일 자신이 없다면 아예 레이저를 발사하지 말고 그대로 적들의 공격을 받아들이자. 좀 치사해도 이렇게 하는 것이 속편하다.

연료 보급

터널을 통과하고 나면 마지막 임무를 위해 연료 보급 장소까지 날아간다.

가는 도중에 한마을을 지나치는데 그 지역 또한 적들의 공습으로 인해 거의 폐허가 되기 일보직전이다. 여기서도 적군과 아군이 구분지어 나오므로 이것만 조심하면 마지막 부분에 연료를 보급받는다.

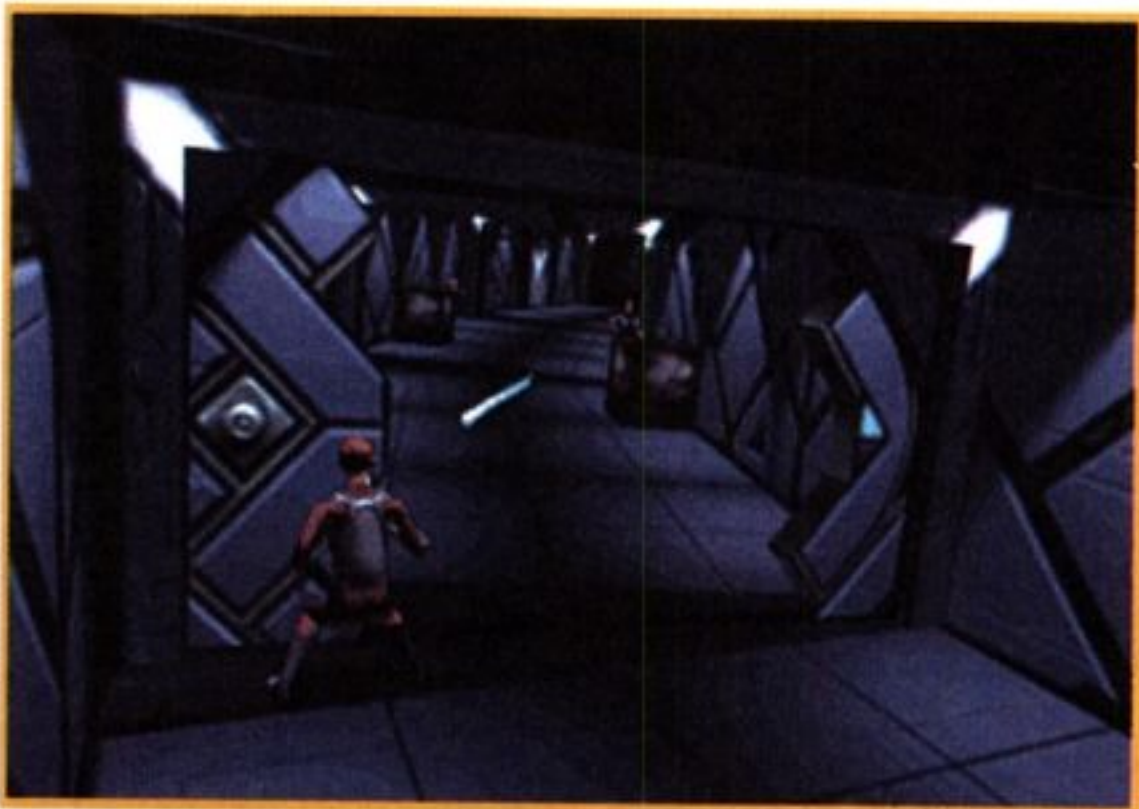
얼음 계곡

이곳을 지나면 최종 목적지인 사이베리아 기지에 도달한다. 마지막 부분에 거대한 모양의 비행체가 등장하는데 비행체 몸체 주위에 달려있는 모든 무기들을 파괴하면 비행정을 이용한 작전은 막을 내린다.

기지 내부

비행정에서 내려 앞으로 전진하면 좌우로 갈라지는 부분에 다다른다. 오른쪽으로 가봤자 별로 소득이 없으므로 왼쪽으로 가자. 왼쪽으로 조금만 나아가면 사이베리아 기지 내부로 들어선다. 안으로 들어가면 입구가 인공적으로 막혀 있지만 F2 버튼을 눌러 내부를 투시하고 버튼을 누르면 문이 열린다. EASY 모드는 왼쪽으로부터 1, 3에 해당하는 버튼을, NORMAL 모드와 HARD 모드는 왼쪽으로부터 1, 6, 3에 해당하는 버튼을 차례로 눌러야 한다. 문을 열고 조금만 가면 다시 한번 암호를 입력해야 문을 열 수 있는 곳에 도착한다. F1을 눌러 버튼 조작을 확인하고 2571을 입력한다.

끝없는 전진

앞으로 전진하다 보면 오른쪽 방이 있는 장소에 도착한다. 이 방안에는 4명의 경비병이 있으므로 문을 여는 순간부터 정신 차려야 한다. 문이 열리자마자 오른쪽으로 한번 이동하고 레이저를 발사한 후 다시 오른쪽으로 한칸 이동하고 나서 다시 레이저를 발사하고 재빨리 오른쪽 구석으로 숨는다. 오른쪽 구석에 잠시 숨어서 적들의 공격을 피했다가 적들의 공격이 뜸해지는 순간 재빨리 일어서서 왼쪽이나 오른쪽에 있는 적을 제거하고 다시 숨어있다가 적당한 순간에 마지막 한명을 없앤다. 적들을 다 없앴으면 방을 빠져나와 앞으로 전진하다가 다른 방안으로 들어가면 주변에 지저분한 내의들이 널려있고 그 가운데 아인쉬타인 박사의 사진이 걸려있다. 이곳에서는 할 일이 없으므로 밖으로 나가서 더 깊숙히 안으로 전진하면 다른 방안로 들어선다.

위기일발

이 방을 통해 다른 문으로 들어서면 회의실로 통한 길로 나온다. 2명의 적들이 대화를 하고 있는 동안에는 가만히 있다가 한명이 사라지고 나면 벽면에 붙어서 남은 한명을 없앤다. 적을 없애고 위로 쭉 올라가면 다시 밖으로 나간다. 계속 전진하면 오른쪽 방으로 들어간다. 이곳에서 필요한 것은 왼쪽 2번째 책상에 붙어있는 컴퓨터뿐이다.

컴퓨터를 켜면 암호를 물어오는데 답은 EINSTEIN(아인쉬타인)이다. 컴퓨터 자료를 확인하면 마지막 부분에 부호로 된 암호가 나타나는데 꼭 기억해 두어야 한다. 암호를 확인했으면 밖으로 나와 전에 왔던 길로 되돌아간다. 돌아가는 길에 엘리베이터 문이 열리면서 폭탄을 든 적이 다가오는데 재빨리 레이저로 없애버리고 엘리베이터 문쪽으로 다가간다. 그곳에 전에 암기한 암호를 입력하는 버튼이 3개 붙어있다. 윗버튼은 2번, 중간 버튼은 3번, 맨 아래버튼은 4번 누르는데 최대한 빨리 눌러야 한다.

보이지 않는 비밀통로

여기부터는 세이브가 되지 않는다. 전에 왔던 길을 되돌아가면 암호를 입력해서 통과했던 지역에 다다른다.

오른쪽방으로 들어가서 방향키를 상, 좌, 상, 상, 우, 상, 상순으로 눌러주면 구석에 있는 커다란 짐 뒤에 감춰진 비밀통로에 도착한다. 이 비밀통로 안에 있는 엘리베이터를 타고 아래로 내려가면 멀리서 컴퓨터 작업을 하는 사람이 보인다. 그가 있는 곳에 가까이 가기 위해 방향키를 좌, 상, 상, 우, 상, 우, 상, 상순으로 누른다. 이 위치에서 적의 움직임을 자세히 관찰해 보면 가끔 자료를 보기 위해 등을 돌렸다가 컴퓨터를

사용하기 위해 제자리로 몸을 돌리는 것을 알 수 있다.

그가 컴퓨터를 사용하기 위해 몸을 돌리는 순간 재빨리 문 앞쪽으로 이동해서 밖으로 나간다. 밖으로 나가서 앞쪽으로 한 칸 전진해 그 옆에 있는 방안으로 들어가 컴퓨터 작업을 하던 적을 확실히 제거하고 나온다. 그리고 앞으로 전진하면 왼쪽에 잠겨진 문이 보이고 앞으로 나갈 수 있는 커다란 문이 보인다. 지금 당장은 잠겨진 문을 열 수 없으므로 계속 앞으로 전진한다. 앞으로 전진하면 커다란 문이 열리면서 2명의 적들이 레이저를 난사하기 시작하는데 레이저총에 맞기 전에 재빨리 왼쪽으로 뛰어들어 몸을 숨기고 그들을 없앤다.

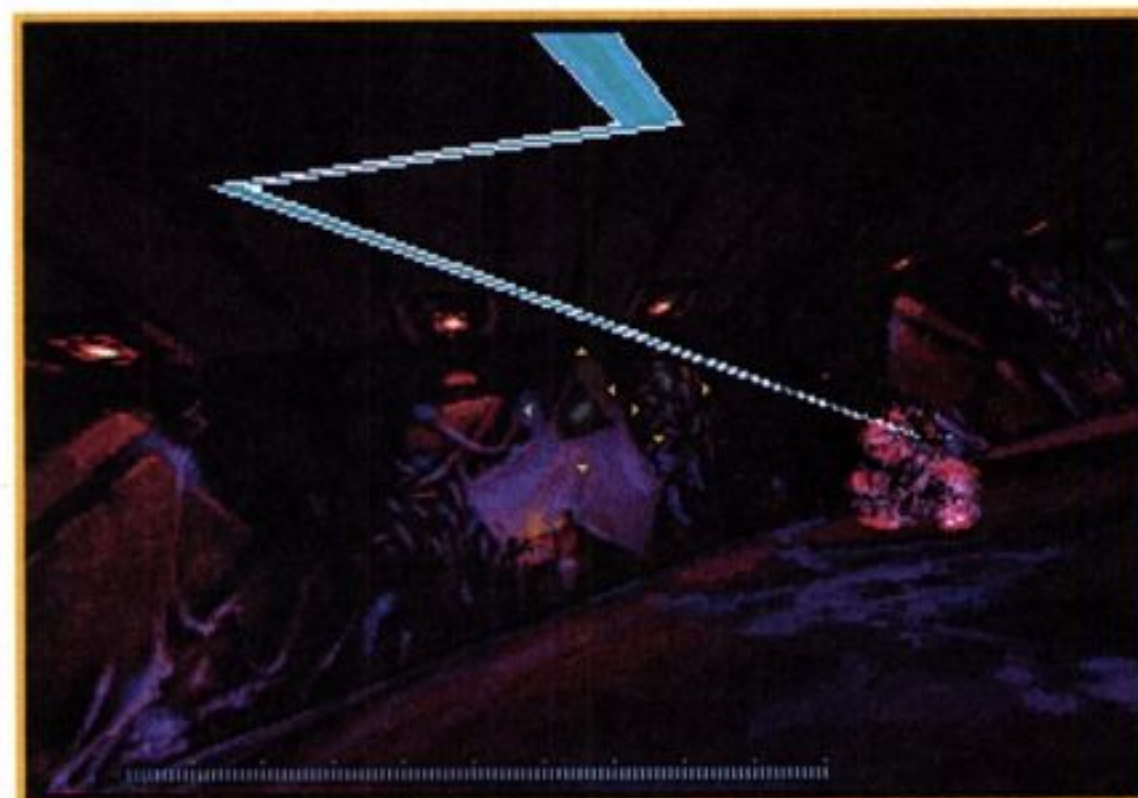
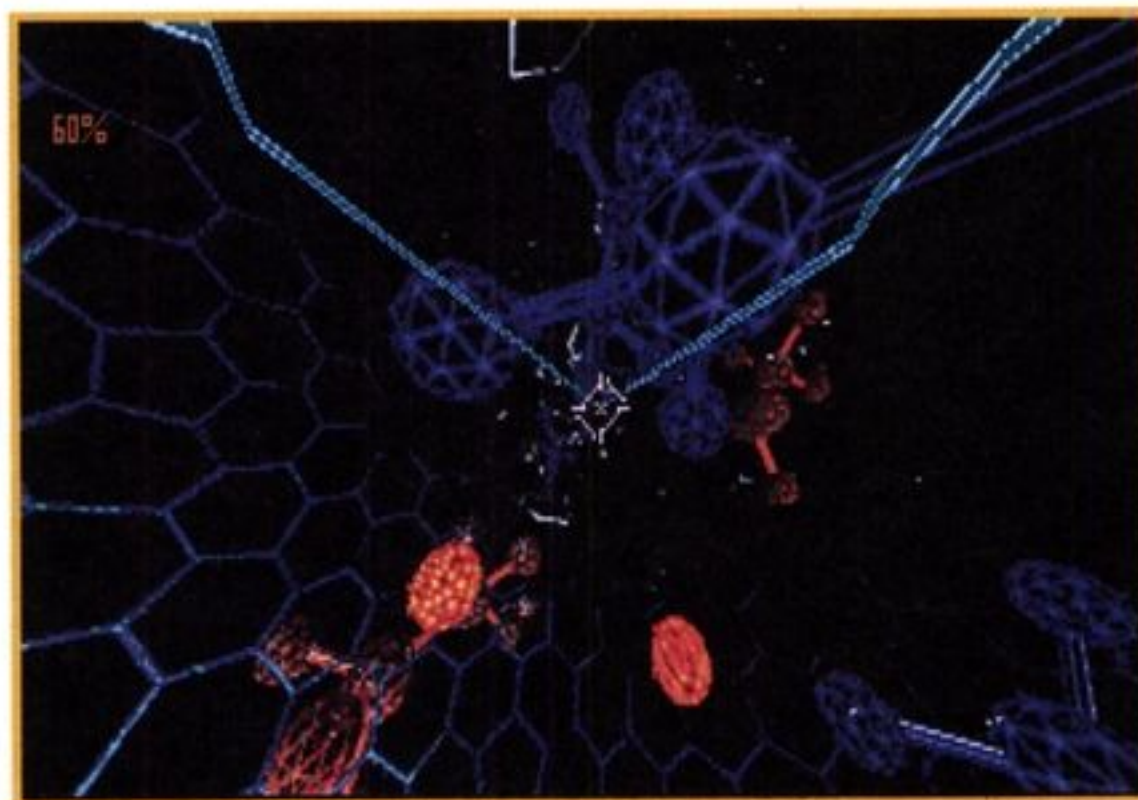
돌연변이

적들을 없앴으면 다시 왔던 길로 되돌아간다. 왔던 길로 계속 가면 마지막 통로가 있는 방안의 컴퓨터를 사용해 유리벽으로 막혀있고 환자가 잠들어 있는 방안의 환풍구를 열어놓을 수 있다.(컴퓨터 화면 우측 하단의 VENT라는 문자를 이용한다) 다시 방을 빠져 나와 비밀 엘리베이터가 있는 장소로 되돌아간다. 그곳에서 오른쪽으로 이동하면 철장으로 막혀있는 통로가 열리는 것을 알 수 있다. 철장 길을 따라 계속 가면 아까 열어놓은 환풍구 통로에 다다른다. 그곳에서 손을 집어넣어 방안에 있는 키카드를 집는다.

이 카드는 전에 열리지 않던 문에 사용하는 것이다. 그 문으로 가서 방안에 퍼져있는 돌연변이 바이러스의 정체를 파악하고 컴퓨터를 사용해 돌연변이 제거 작전에 돌입하자. 돌연변이 바이러스를 제거하고 방을 빠져 나와 앞으로 전진하면 연구실이 나온다.

이 안에 들어가서부터는 행동을 빨리해야 한다. 내부로 깊숙히 들어간 후 컴퓨터를 사용해 전에 거했던 돌연변이 바이러스 번호를 선택하고 오른쪽 옆에 있는 기계쪽으로 다가가서 돌연변이 물질을 제거하는 백신을 투여한다. 그리고 내부로 향하는 문으로 들어가 무인레이저 비행정(챨리 유니트라 불리운다)을 이용해 가오리처럼 생긴 적을 제거한다. 이곳에 나오는 적들은 단 하나라도 놓쳤다간 처음부터 다시 시작해야 하므로 전 스테이지를 통틀어 가장 힘든 부분이다. 가능한 한 적이 눈에 띄지 않더라도 계속 레이저를 짧게 짧게 발사하면서 만약의 사태에 대비하는 것이 최선의 방법이다.

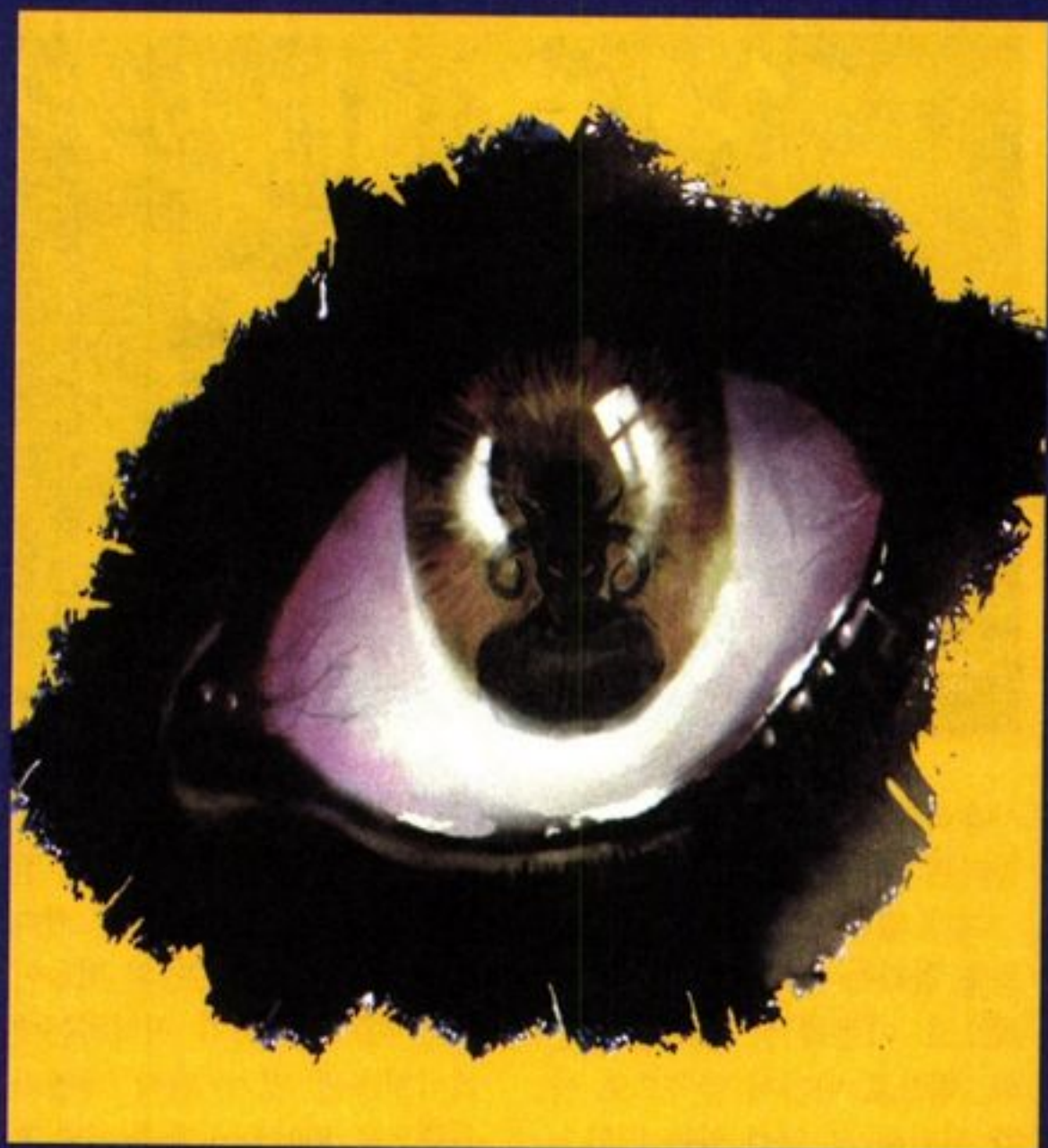
사이베리아의 비밀무기

모든 가오리를 제거했으면 밖으로 나와 오른쪽에 있는 방안으로 들어간다. 안에서 F2로 손상된 순환 파이프 펌프를 확인한다. 여기서는 각 펌프를 이동시켜서 모두 일직선상에 위치시켜야 한다. 이곳을 통과하면 이 게임의 최종 목표였던 사이베리아의 비밀무기가 있는 방안으로 들어간다. 이곳에서 지금껏 베일 속에 가려졌던 무기의 정체가 드러난다. 이때 잭에게 명령을 내렸던 데블린이 영상 속에 나타나 사이베리아 비밀무기 파괴작전에 대한 진정한 목적을 말하기 시작한다. 잭의 머리속에는 소형 핵폭탄이 설치됐고 그 폭탄이 폭파되기까지는 60초만이 남아 있을 뿐이라는데… 이 위기일발의 상황을 타계할 유일한 방법은 신비의 무기 생명체와 합체하는 것뿐이다. 조금만 시간을 지체했다간 문제가 심각해지므로 서둘러야 한다. 모든 것이 완벽하게 이루어지면 주인공은 마지막 복수를 위해 우주로 달려간다.

챔프최종분석

뛰어난 3D 그래픽, 사운드 데모장면만 봐도 게임을 하고 싶다는 생각이 든다.

간단한 조작키로 게임을 접하기 때문에 그리 어렵지는 않다. 다만 옥소리를 인식하지 못하는 것이 아쉽다.

마스터 오브 매직
MASTER OF MAGIC

■ **제작사** : 마이크로 프로즈
■ **장 르** : 전략 시뮬레이션
■ **시스템 요구 사항** : IBM PC 386 이상 기종
메모리: 4MB 이상
그래픽 카드: VGA
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환기종
입력 도구: 키보드, 마우스 필수
■ **발매일** : 95/3월초 발매
■ **가 격** : 43,000원
■ **문의처** : SKC소프트랜드(080-023-6161)

게임의 전반적인 내용은 마법과 관련이 있다

프롤로그

이 게임을 만든 제작진들의 대표작으로 마스터 오브 오리온(master of orion)을 꼽을 수 있다. 게임의 목적은 여러가지 상술과 기술을 동원해 주변의 혹성을 자신의 것으로 만드는 〔땅따먹기 게임〕이었다. 마스터 오브 매직 또한 게임 목적에 있어서는 마스터 오브 오리온과 같다. 굳이 다른 점을 찾자면 전작과는 달리 마법이라는 고전적인 매개체를 사용하여 영토를 확장한다는 점이다.

이것이 지역 강화 마법이다

게임을 시작하면 플레이어는 마법과 연금술 그리고 수많은 괴물들이 살아 숨쉬는 아르카누스 대륙의 어느 성을 통치하는 마법사로 등장한다. 아르카누스 대륙에는 마이러라고 불리우는 신비의 대륙이 따로 존재하고 있으며 모든 마법사들의 꿈은 그곳에 진출해서 자신의 영토를 확장시키는 것이다.

처음엔 조그만 성을 다스리는 미약한 존재이지만 점차 힘과 마법력을 키운다면 주변의 마법사들을 쓰러뜨리고 대륙을 통일할 수 있을 것이다.

게임시작

게임을 시작하면 최초 화면에서 여러가지 옵션을 설정한다. 플레이어와 상대할 마법사 수와 게임 난이도 그리고 대륙의 크기 등을 정한다.

마법사 선택은 가장 중요한 부분이다. 플레이어가 어떤 성격을 가진 마법사를 선택하느냐에 따라 게임의 진행 방식은 크게 달라진다. 우선 게임 매뉴얼을 참조하여 자신에게 어울리는 마법사를 고른다. 그러나 자신이 좋아하는 마법사를 선택하고 게임을 진행하더라도 선택하지 않은 마법사의 특성과 능력도 확실하게 기억해 두어야 한다.

처음 시작은 아주 작은 곳에서...

종족을 리저드맨으로 선택하면 해상전을 펼칠 수도 있다

선택받지 못한 마법사들이 게임 진행 도중에 플레이어와 맞서 싸우는 상대방으로 등장하기 때문이다.

종족의 선택 또한 중요한 부분이다. 만약 자신의 성격과 맞지 않는 종족을 선택했다간 상당히 골치가 아플 것이다. 예를 들어 리저드맨(lizardmen)이나 드래코니언스(draconians) 종족은 바다를 건널 수 있기 때문에 다른 종족들에 비해 이동이 수월한 편이다. 다른 대륙에 관해 알고 싶거나 탐험하고 싶다면 이들 종족을 선택하는 것이 효과적이다. 만약 선택했던 종족들이 마음에 들지 않으면 게임을 다시 시작하거나 다른 종족이 사는 마을을 점령한 후 그들을 이용해야 한다.

게임의 초기

첫번째 부딪치는 문제는 바로 식량난이다. 식량이 떨어지고 기아에 허덕이다 보면 플레이어가 조종하던 유니트들이 굶어죽는 사태가 발생한다. 때문에 게임을 시작하면 마을 화면으로 들어가서 당분간 모든 일꾼들을 농사꾼으로 만들 필요가 있다. 그리고 턴(turn)이 조금 지나고 나면 곡물창고(granary)와 같은 건물을 지어 지속적으로 음식 공급량을 늘려야 한다.

시작을 잘해야 끝도 좋다

지도만들기

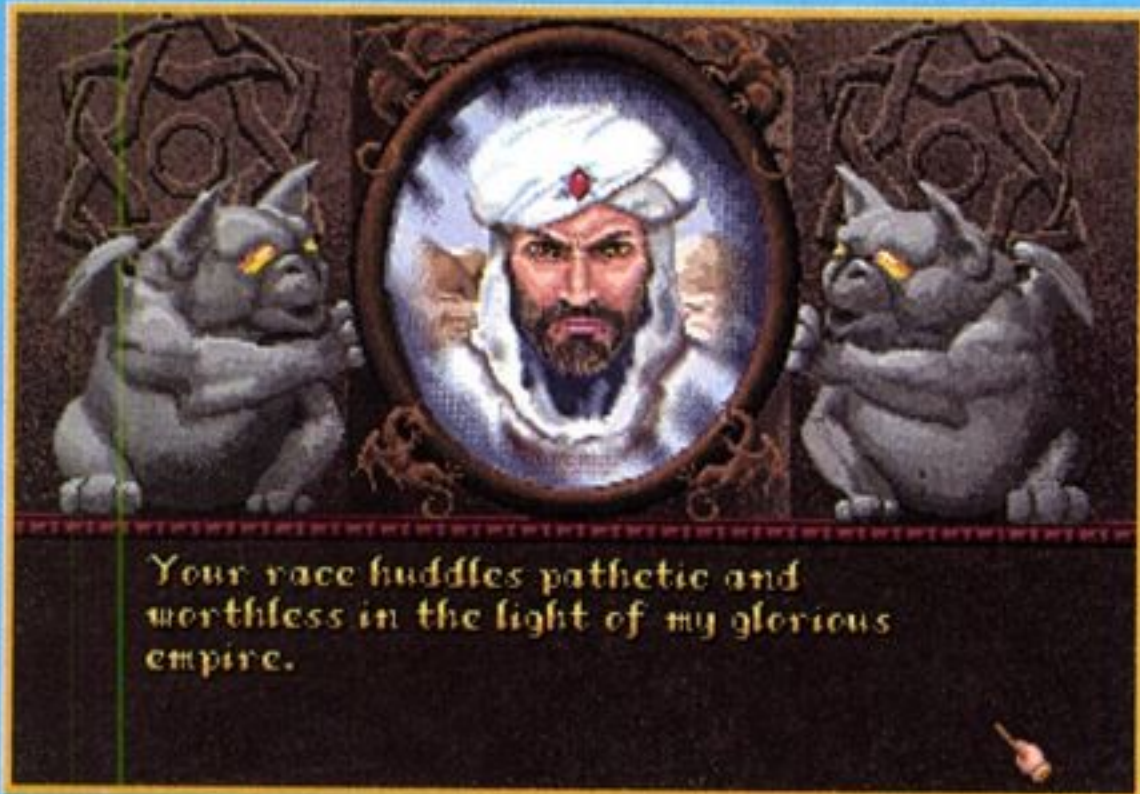
게임 초기에 사용할 수 있는 유니트는 고작 한두개 정도이다. 이들을 원하는 방향으로 이동시키고 여러 지역을 돌아다니면서 검은색으로 가려진 지역을 없애고 눈으로 확인할 수 있는 지역으로 만들어야 한다. 이들이 움직이면서 만들어진 지도의 모습은 F2키로 확인할 수 있다.

처음 플레이어가 주둔하고 있는 지역을 이동하며 지도를 만드는 일은 그다지 어려운 일이 아니다. 여러 유니트를 원하는 지역에 지정하고 턴(turn)만 계속해서 실행하면 지도가 작성된다. 그러나 이 대륙을 벗어나 바다 건너편에 있는 다른 대륙에 관한 지도를 만들고 그곳에 있는 마을을 점령하기 위해서는 여러가지 방법을 따라야 한다. 플레이어가 종족을 선택할 때 날아다니거나 헤엄쳐 다닐 수 있는 리저드맨, 드래코니언스 종족을 선택했다면 다른 대륙 또한 쉽게 오가면서 지도를 만들수 있다. 그러나 이들 종족을 선택하지 않았다면 마을에 선박제조조합(ship wright guild)을 만들어서 배를 자체 생산해야 한다.

점차 지도를 만들어간다

마법사들과의 거래

처음엔 다른 대륙에 살고 있는 마법사들과 연락이 불가능하지만 유니트들의 세력이 커지고 여러 지역을 이동하다 보면 그들이 지배하는 영토 안으로 들어가게 마련이다. 이때 상대 마법사가 거울 앞에 나타나 대화가 이루어진다. 그러나 처음부터 마법사들과 친밀한 관계는 유지할 수는 없다. 서서히 마법을 교환하면서 친목을 다진 후 좀 더 친밀한 관계를 만들어가는 것이 순서이다. 반대로 평화나 협상보다는 전쟁과 강력한 마법을 이용한 통치를 원하는 플레이어는 이러한 절차를 무시해도 상관없다.

마법사들과 연락을 한다

마법사들과 거래를 한다

무리한 징병

게임이 중반으로 접어들면 대륙을 탐험하며 여러 곳을 점령해야 한다. 때문에 전쟁을 위한 군사들이 필수적이다. 이들을 만드는 것 쯤이야 간단하지만 식량이 문제이다. 이들이 소비하는 식량이 생각보다 엄청난 편인데 식량에 관계없이 유니트들을 생산하면 엄청난 손해를 볼 것이다.

답답하더라고 지속적으로 마을과 도시를 증가시키고 조금씩 유니트를 생산하는 편이 낫다.

점차 영웅들이 모여든다

반란군

아무리 현명한 군주가 통치를 하더라도 불만 세력이란 존재하기 마련이다. 그러나 이 게임에서 불만 세력은 농사나 건설 작업 등에 투입할 수 없으므로 큰 손실을 입을 수 있다. 예를 들어 식량이 부족한 순간 불만 세력이 불어나서 농사꾼으로 대체할 시민이 없다면 큰 낭패다. 이런 사태를 방지하기 위해선 세금을 합리적으로 부과하고 그것마저 힘들 경우엔 사원(shrine)이라도 지어서 불만 세력을 원래대로 돌려주어야 한다.

마법

이 게임은 두가지 스타일로 풀어나갈 수 있다. 첫번째는 여러 마법사들과 원만한 관계를 유지하면서 세력을 확장하는 것이고 두번째는 마법으로 밀어붙이면서 전쟁을 거듭하는 것이다. 첫번째 스타일을 따른다면 상당히 시간이 많이 걸리고 여러가지 사항을 항상 고려해야 하지만 두번째 스타일을 따른다면 계속해서 힘을 키우고 전쟁만을 거듭한다. 전쟁을 계속하면 플레이어에게 가장 중요한 것은 마법이고 이 마법에 가장 중요한 것이 마법력이다. 아무리 많은 마법을 알고 있더라도 마법력이 약하면 힘들다. 두번째 스타일을 좋아하는 유저라면 마법력에 관계된 노드를 계속 찾아야 하고 강한 노드가 존재하는 곳에 이주민을 보내 그곳에 정착시켜야 한다.

시간이 지나면 저절로 승진한다

계속 턴이 지나가면 마법이 생성된다

새로운 마법은 마법책에 수록된다

명성

게임상의 중요 요소중 명성(fame) 또한 빼놓을 수 없다. 플레이어가 마을을 점령하고 선정을 베풀수록 명성도는 올라간다. 그러나 이 명성에 관련한 수치는 아주 오랜 시간에 걸쳐 조금씩 올라가는 것이기 때문에 상당한 인내가 필요하다. 나중에 넓은 지역을 돌아다니다 보면 거의 힘들기 때문이다.

이때 실수로 턴(turn)을 눌렀다간 명성을 잃을 수도 있으니 조심하자. 우선 자신이 점령했던 지역에서 반란이 일어나지 않도록 막고 아주 필요한 경우가 아니면 점령한 지역을 파괴하는 만행은 삼가야 한다. 그리고 아군 세력하에 있는 지역이 다른 마법사의 군대에 의해 점령당하지 않도록 보호해야만 명성을 잃지 않는다.

승리하면 명성이 올라간다

건물

마을 내에 어떤 건물을 어떤 상황에서 어떤 식으로 지어주느냐에 따라 게임 진행 방향이 달라질 정도로 건물은 상당히 큰 비중을 차지한다.

alchemist's guild (연금술사조합)	마법무기를 만드는 곳. 마나 3개가 추가되며 새로운 군대는 1의 포인트를 갖는다
animist's guild (정령사조합)	마법무기가 제작되고 음식량이 늘어난다
armory(병기고)	무기와 방패를 저장한다
bank(은행)	금 생산력이 50% 늘어난다
barracks(막사)	여러 종류의 유니트를 만들 수 있다
builder's hall (건축사조합)	기술자를 교육하고 건축기술을 발전시킨다
cathedral(대성당)	마나의 양이 +4 늘어난다
farmer's market (농부시장)	음식량이 대폭 증가한다(+3)
fighter's guild (전사조합)	새로 만들어진 유니트의 전투력이 강화된다
forester's guild (산림조합)	음식 수확량이 증가한다(+2.25%)
granary(곡물창고)	식량을 위해 필요한 곳으로 음식량이 증가한다(+2)
housing(집)	가장 기본적인 건물로 인구밀도를 증가시킨다
library(도서관)	지식과 학문을 연구하는 곳. 마법력이 +2 증가
market place(시장)	도시의 부흥과 관련된 곳. 금생산량이 50% 증가
mechanician's guild (기계공조합)	생산력이 50% 증가한다
merchant's guild (상인조합)	금 생산량이 100% 증가한다
miner's guild (광부 조합)	특수 광물의 생산량이 50% 증가한다
oracle(신관)	마법력이 증가하고 생산력이 50% 증가한다
parthenon(파르테논)	학문을 연구하는 곳. 마나를 +3 추가한다
sage's guild (현자조합)	진보된 마법을 공부하는 곳. 마법 연구력이 3 증가한다
sawmill(목공소)	나무를 무기로 바꿔주는 곳. 나무 생산력이25 증가한다
ship wright's guild (선박제조조합)	조그만 보트를 만드는 인력을 생산한다
shrine(사원)	시민들이 정신적 안정을 취하는 곳. +1 마나를 만들어 준다
smithy(대장간)	무기를 개발/생산하는 곳이다
stable(마구간)	잘 훈련된 군인과 짐승을 생산한다
temple(절)	+2 마나로 만든다
tradegoods(물물교환)	2개의 생산품을 +1의 금으로 교환해 준다
university(대학)	마법 연구력이 5 증가한다
warcollege(전쟁대학)	유니트의 능력이 강력해진다

이주민을 이용해서 자원을 얻는다

치열한 전투가 계속 이어진다

Kali defeats Merlin

적군 마법사를 물리쳤다!

분석을 마치며

좋은 게임이긴 한데... 장르를 구분하기가 쉽지 않다.

롤플레잉 게임의 전유물이었던 환타지적 스토리... 정통 전략 시뮬레이션 전투 장면... 도시 건설 시뮬레이션적인 마을 성장 부분 등... 어쨌든 복합 장르적인 게임치곤 성공한 사례가 아닐런지...

챔프최종분석

이젠 한 게임을 가지고 장르를 구분하는 시대는 지났다는 생각이 든다. 오히려 장르가 복합적으로 결합한 형태 속에서 독특한 재미를 찾아야 할 것이다. 정치 경제적인 면을 고려해서 전략을 짜고 마법을 사용하는 것이 [마스터 오브 매직]만의 묘미일 것이다.

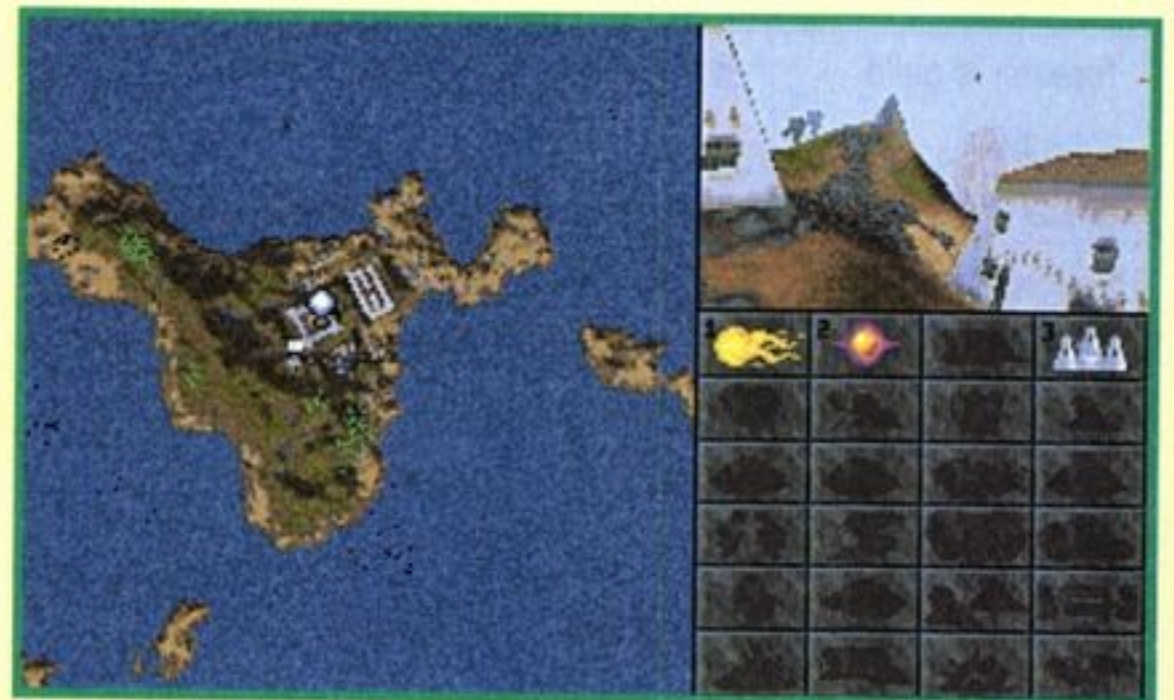
매직카펫
MAGIC CARPET

■ 제작사 : 벌프로그
■ 장 르 : 액션
■ 시스템 요구 사항 : IBM PC 386 이상 기종
메모리: 4MB 이상 / 그래픽 카드: VGA
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환기종
입력 도구: 마우스 필수
■ 발매일 : 95년 상반기 예정
■ 가 격 : 미정
■ 문의처 : 미정
■ 게임협찬 : 익스프레스CD(717-6012) 용산관광터미널 2층

명령어 일람

명령	키
전후 이동	↑, ↓
좌우 이동	→, ←
마법 사용	좌우 마우스 버튼 클릭
좌측손 마법 사용	1번부터 0번의 숫자키
우측손 마법 사용	CTRL 숫자
마법 보기	ENTER
성의 파괴	SHIFT - L
다시 시작	SHIFT - R
HIRES 모드 이용	R
주메뉴	ESC
도스로 나가기	SHIFT - Q
잠시 멈춤	P

지도 이용법

항목	표시
주인 없는 MANA	금색점으로 표시
플레이어의 MANA	흰색점으로 표시
적 마법사의 MANA	적의 색깔과 같다
마법 항아리	빨간점으로 표시
사람	푸른점으로 표시
괴물	검은점으로 표시
플레이어의 성	흰색 깃발
적 마법사의 성	적의 색과 같은 깃발

지도 화면. 맨 오른쪽부터 불덩이 마법, 우리측 마나로 만들어주는 마법, 성을 짓는 마법이다

게임에 들어가서

이 게임은 아주 단순해 보이지만 상당히 머리를 잘 굴려야 하는 게임이다. 각 스테이지마다 할 일은 간단하다. 각 스테이지마다 마법을 얻고 괴물이 나타나면 없애버린다. 괴물들을 없애면 마나라는 구슬이 나오는데 이것은 마법력을 향상시켜 주는 역할을 한다. 주인이 없는 금색 마나를 자신의 마나인 흰색으로 변하게 해서 힘을 키우고 마나를 차지하려고 덤벼드는 괴물들이나 적 마법사를 처치한 다음와 그들의 마나를 습득하기도 한다. 또한 자신의 성을 세우고 그 주변으로 세력을 확장해 나간다. 물론 적 마법사의 성이 있을 경우에는 반드시 무너뜨려야 한다. 매직 카펫에는 총 13종류의 괴물이 등장하며 24종류의 마법 스펠이 존재한다.

불을 뿜는 용

카펫을 타고 날아가는 주인공

용하고 한판 승부를 가리자

마법을 쓰기 위해 기를 모은다

마법이 용에게 작렬!

처음 시작하면 일단 엔터키를 누른다. 그러면 왼쪽 부분에 1/3 정도가 지도 화면으로 등장한다.

십자 표시가 플레이어이고 검은 점이 괴물이다. 그리고 플레이어의 성 표시는 흰색, 사람들은 푸른색 점으로 표시한다.

처음으로 해야 할 일은 괴물들을 죽이는 것이다. 이들을 죽이면 마나라는 구슬이 나오는데 지도상의 주인없는 마나는 노란 점으로 표시되고 플레이어의 마나는 흰색, 적 마법사의 마나는 빨간색이다. 플레이어의 마나로 만들려면 우리쪽 마나로 만드는 마법이 필요하다. 게임진행상 가장 중요한 마법은 적을 공격하는 마법과 마나를 우리 것으로 만드는 마법이다. 게임상에 진행을 수월하게 하기 위해 키보드상의 번호키나 엔터키를 눌러 항상 마우스키 오른쪽은 공격 마법, 왼쪽은 우리측 마나로 변하게 하는 마법으로 입력시켜 두는 것이 좋다.

성을 세우는 마법은 마법칸의 오른쪽에 있는 것으로 성 모양을 하고 있다. 이것을 사용하려면 성을 세울 수 있는 충분한 마나가 필요하다. 성을 쌓으면 성 윗부분에 기구가 생겨난다. 이 기구는 마나를 플레이어의 것으로 만드는 마법을 사용해서 지정해 놓으면 자동적으로 이리저리 돌아다니며 마나를 줍는다. 그러나 마나를 플레이어의 것으로 만들었을 때 적 마법사가 다가와 자기의 마나로 만들 수도 있다. 이 얄미운 마법사를 없애는 방법에는 마법사 근처로 다가간 후 뒤로 후퇴하면서 공격마법으로 공격하는 방법과 괴물을 꼬득여서 마법사의 근처로 다가간 다음 마법사와 싸우게 만든다.

동작이 느린 괴물들은 오히려 마법사에게 당하고 만다. 벌처럼 생긴 괴물이나 조그만 새처럼 스피드가 빠른 괴물을 이용해 공격하자. 5스테이지를 지나면 적 마법사가 자기의 성을 만든다. 적들을 모두 없앴는데도 스테이지가 넘어가지 않는 경우가 있는데 이때는 마법사의 성을 박살내야 한다. 그러나 보통 공격으로는 잘 부서지지 않는다. 마법사의 성 주변을 돌면서 맨 위에 꽂혀있는 깃발을 맞추자. 그리고 한가지 알아둘 점은 적의 기구가 마나를 집으러 갈 때 기구를 공격하면 기구가 폭발하면서 마나로 변한다.

레벨 끝내기

한 스테이지에 등장하는 괴물들과 적 마법사 등을 없애버리면 화면 상단에 월드 리스토어(WORLD RESTORE)라는 글씨가 나타난다. 이때 스페이스 바를 누르면 다음 세계로 이동한다. 게임 중간에 스페이스 바를 누름으로써 자신이 존재하는 세계의 이름과 숫자, 클리어 정도를 알 수 있다.

게임을 위한 팁

우선 매직 카펫에서는 플레이어의 가이드 라인을 잘 따르도록 한다. 제일 먼저 익혀야 할 것은 키조작이다.

적 마법사의 성을 공격할 때는 왼쪽 그리고 오른쪽으로 돌면서 공격한다. 물론 공격한다는 것은 마법을 사용한다는 말이다. 이렇게 양쪽 옆으로 돌면서 공격하면 적 마법사의 부하들이 공격을 못한다.

만약 비좁은 장소에서 빨리가는 마법을 사용할 때는 내가 가고자 하는 곳으로부터 45도 정도 회전한다. 그런 후 앞 방향키와 오른쪽 키를 동시에 누른

주인없는 마나와 마법 항아리

다. 그러면 직선으로 가는 속도보다 더 빨리 갈 수 있다. 재빨리 왼쪽으로 돌고 싶을 때는 오른쪽 키와 뒤로 향하는 키를 누르자. 반대로 오른쪽으로 돌고 싶으면 왼쪽 키와 뒤로 향하는 키를 누른다. 후방에서 적 마법사나 괴물들이 공격할 때는 절대로 돌아보지 말자. 이때는 서서히 뒤로 돌면서 적의 뒤를 잡아야 한다.

스테이지의 지형을 잘 이용해야 한다. 적 마법사의 성이 산등성이에 있을 때는 산을 한바퀴 돌아 공격한다. 그리고 가끔은 좁고 깊숙한 곳으로 가야할 때가 있다.

만약 그 바닥으로 마법을 사용하고 싶으면 움직임을 정지시키자. 그러면 저절로 서서히 가라앉는다. 가라앉는 동안에는 앞으로 가는 키와 뒤로 가는 키를 잘 이용해야 한다.

스테이지1에서 성을 짓는 마법을 얻으면 산의 벽면이나 적 마법사의 성 근처에 짓는 것은 절대 금물이다. 만약 그런 곳에 성을 지으면 적 마법사가 성을 공격해 온다거나 화산을 만들어 성을 모조리 파괴할 수도 있다. 그리고 마법을 꼭 키보드 상의 번호판 1, 2, 3...등에 입력해 두어야 한다..

적 마법사를 공격할 때는 항상 후퇴하면서 공격하고 불덩이로 공격하는 괴물들을 상대할 때는 아주 흐릿흐릿 해질 때까지 뒤로 물러나 공격한다. 그리고 아무리 플레이어가 적 마법사의 성을 공격한다고 해도 성은 부서지지 않는다. 부서지더라도 적 마법사는 계속해서 성을 쌓는다. 이때는 공중에 떠다니는 괴물들을 유인해서 적 마법사의 성까지 데려다가 싸움을 하게 만든다. 괴물 한두마리쯤은 적 마법사가 거뜬히 이길 수 있으니 한꺼번에 데려다가 화끈하게 무너뜨리자.

기구가 마나를 집어올리는 모습

우리의 마나로 만드는 마법

마나를 빼앗으러 온다면 재빨리 그의 성으로 쳐들어간다. 그가 성에 없는 동안 성을 무너뜨리면 그가 수집한 마나를 저장할

괴물을 꼬득여서 적 마법사의 성으로...

적 마법사와 마나를 가지고 다투고 있다

적 마법사의 성. 깃발을 맞춰서 무너뜨리자

골치아픈 적 마법사

멀티 플레이팁

이 게임은 8인용까지 멀티 플레이가 가능하기 때문에 색다른 게임의 묘수가 필요하다. 물론 다음에 적힌 내용은 1인용에서도 사용 가능하다.

만약 플레이어가 적의 성을 공격하고자 한다면 최대한 상대편이 눈치채지 않도록 몰래 다가가야 한다.(보이지 않는 마법이 있다면 더욱 편리하다.) 그리고 그들의 성문 앞으로 몰래 다가간다. 이렇게 하면 상대편이 쏘아대는 화살에 전혀 피해를 입지 않을 뿐더러 상대편으로부터 오랜 시간 동안 들키지 않은 채 숨어 있을 수 있다. 또한 적 성벽에 아주 밀착해서 붙어있으면 플레이어의 공격 마저도 상대에게 보이지 않는다.

적의 성을 점령했다! 빨리 마나를 챙겨라!

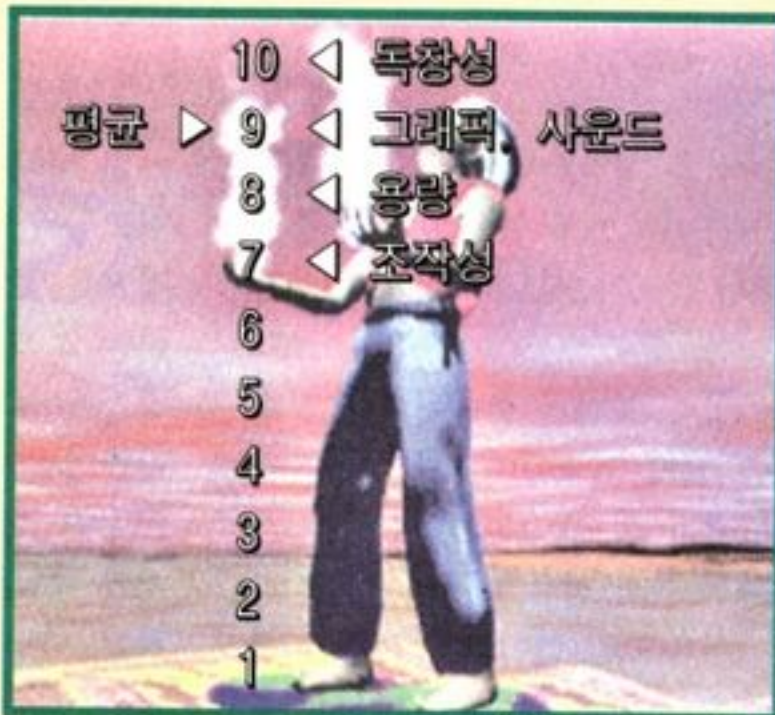
만약 플레이어가 성으로 이동하는 마법(TELEPORT TO CASTLE)을 가지고 있다면 게임 초반에는 절대 사용하지 말자. 먼저 상대편 성 앞까지 날아간 후 이 마법을 사용한다. 이 마법을 쓰면 언제든지 적의 성과 우리 성을 왔다갔다하면서 공격할 수 있다. 그러나 이 방법을 두명이 서로 똑같이 사용하면 상당히 골치 아픈 상황이 벌어진다. 상대편 성을 점령하자마자 재빨리 액셀레이트(빨리 이동하는 마법) 마법을 사용해서 성 꼭대기로 날아가 마나를 얻는다. 만약 기구가 근처에 있다면 마나 일부를 플레이어의 것으로 만들 수 있다. 이때 또 다른 상대편이 플레이어가 가질

무적키 공개

프롬프트상에서 〔I〕를 치면 빨간색의 작은 물체가 나온다. 그리고나서 〔RATTY〕를 친 후 다음 사항에 해당하는 키를 누른다.

ALT+F1	주문을 모두 볼 수 있다
ALT+F2	마력을 저장할 수 있다
ALT+F3	레벨을 이동할 수 있다

챔프최종분석

게임을 할 때 부록으로 있는 입체 안경을 쓰고 보자. 그러면 정말로 아라비안 나이트처럼 날으는 카펫을 타는 기분이 들테니까... 이 게임은 조금 어렵기 때문에 긴 시간 좋은 친구가 될 것이다.

온라인 탱크

제작사 : 소프트아트
장 르 : 액션 슈팅
지원 예정일 : 95년 4월 예정
문의처 : 소프트아트 (02-3141-7187)

서기 2010년 지구는 핵전쟁이 일어났다. 세계각국은 전쟁으로 인한 기상 이변과 핵방사능으로 많은 사람들이 죽어갔고 전염병과 질병으로 지옥의 날을 보내게 된다.

점차 지구는 식물이 없어졌으며 물도 줄어들고 모래바람으로 인하여 대지는 모두 사막으로 변하게 되었다. 겨우 살아남은 사람들은 땅속에 숨어지내거나 부숴진 기계들의 잔해속에서 하루하루를 연명하였다. 그와중에 범죄의 집단이 생겨났고 그들은 기계 고철덩어리를 개조해서 만든 탱크를 타고 다니며 약탈과 방화를 일삼았다. 점차 사람들은 죽어가고 인류 최대의 위기를 맞이하였다. 지구의 평화와 악의 무리를 처단할 수 있는 사람은 바로 당신이다. 탱크를 조종하여 적들을 무찔러야 한다. 당신의 용기와 지혜가 적 탱크들을 섬멸하고 지구의 평화를 찾는 길이다. 이 게임을 하기 위해서는 IBM PC 286이상, 메인 메모리 560kb이상, VGA 카드의 요구사항이면 된다. 그리고,하이텔 접속 후 온라인 게임방에서 실행하면 된다.

최고 19200bps를 지원하고 최대 12명이 통신상에서 겨룰 수 있다.

온라인 헥사(HEXA)

제작사 : S & T 온라인
장 르 : 퍼즐
지원 예정일 : 95년 3월 서비스 지원중
문의처 : S & T 온라인(02-336-5555)

테트리스와 함께 많은 사람들이 즐기는 헥사 게임을 천리안〈온라인 모뎀 게임〉에서도 즐길 수 있다. 게임을 다운받은 후 〔뿌요뿌요〕 방식을 이용한 2인용 대전을 할 수도 있다.

게임을 하기 위해서는 천리안에 접속한 후 GO HEXA를 타이핑한 후 다운로드를 실행한다. 이 게임을 플레이하려면 IBM PC 386SX 이상의 컴퓨터와 9600BPS 이상을 지원하는 모뎀이 필요하다.

1 텔레파시 퀴즈

슈퍼컴보이 1대

서현욱/전

제공 : 게임챔프 취재부

슈퍼알라딘보이 팩 각 1개

최해민/서

김민철/경

2 초음속 퀴즈

문제 크로노 트리거에서 전설의 검인 「그랜드리온」을 사용하는 용자의 이름은?

* 2명을 추첨하여 IBM 게임 디스켓을 드립니다.

보내실 곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116-1 지산빌딩 3층 게임챔프 「초음속 퀴즈」 담당자 앞

마 감 : 1995년 4월 15일

당첨자 발표 : 게임챔프 95년 6월호 챔프 게시판

3 4월호 초음속 퀴즈 당첨자 발표

윤 진/전

엄재성/경

정답 USN

* 이상 2명에게는 IBM PC 게임 디스켓을 드립니다.

4 천리안 게임챔프 코너의 개선점을 성의 있게 보내주신 분

김준호/

이지수/

김정훈/

최훈식/

민정식/

* 이상 5분에게는 IBM PC 게임 디스켓을 드립니다.

5 「게임 음성 정보 700-7400 애독자 앙케이트」에서 드리는 선물

이후관/

서우석/

안지은/

옥정욱/

이재선/

* 이상 당첨자들게는 IBM PC 게임 디스켓을 각 1개씩 드리겠습니다.

■ 상품수령시 당첨자들은 사전 전화연락을 반드시 하시고 서울 거주자는 매월 24일에 본사를 방문하여 선물을 수령해 가시고 지방 거주자는 당첨자 발표가 나간지 한달 이내에 전화 연락을 주셔야만 선물을 우송해 드립니다. 당첨자 발표 후 한달이 경과하면 선물을 받을 수 없습니다.

6 알림니다

게임챔프에서는 비디오게임 필자를 모집합니다. 게임 경력 5년이상인 자로 연령은 20세 이상이면 좋습니다. 4월 15일까지 김또깡 명인에게 전화주십시오. 선착순 3명입니다.

스포키 게임정보 700-7400

1. 서비스 종류 및 안내소개
2. 기종별 발매 예정 특급정보
3. 기종별 베스트 신작정보
4. 울트라 테크닉
5. 알뜰 구매정보
6. 버철 종합정보

IBM 게임 전문정보 700-9690

PC 보유자는 천리안 Go Champ로

보너스 환상특급

보너스 환상 특급도 산뜻한 봄옷으로 단장할 수 있다!!

독자 여러분에게 보다 많은 정보를 드리기 위해서 페이지를 간소화하였습니다. 챔프 독자들에게 가능한 한 도움이 되고자 개편된 보너스 환상특급에 대해서 잘 모르시는 분은 95년 3, 4월호를 참고해 주십시요. 그리고 그동안 끊임없이 사랑을 받아오던 네모네모 로직은 이번호부터 없어지고 챔프 학력 평가 부분이 늘어났습니다. 참, 페이지가 줄었다고 지금까지 보너스 환상특급에서 제공되던 선물과 점수가 없어진 게 아닙니다. 그 점수는 계속 유효하답니다.

응모요령

이 코너는 우선 1년치 챔프 티켓을 모으신 열성 애독자에게 단행본 1권을 드립니다. 그리고 독자 참여 코너에서 받으신 챔프 점수는 받으신 달로부터 1년간은 계속 기록됩니다.

* 획득한 챔프점수의 기한은 획득일로부터 1년간이며 선물 당첨자는 발표일로부터 1개월이 지나면 무효처리됩니다.

5월호 챔프 학력 평가

1. 에닉스의 유명한 RPG인 드래곤 퀘스트4는 각 시나리오 마다 「장」이라는 개념으로 나뉘어져 있는데 총 몇장으로 구성되어 있을까요?
(1) 3장 (2) 6장
(3) 5장 (4) 2장

2. 드래곤 퀘스트4에서 무기상인이었던 톨네코가 주인공으로 등장하는 게임의 제작사는 어디일까요? 힌트를 드리자면 그 게임의 제목은 「이상한 던전 톨네코의 대모험」이었습니다.
(1) 에닉스 (2) 춘 소프트
(3) 스퀘어 (4) 리버힐 소프트

3. 드래곤 퀘스트는 각 시리즈 마다 연관성이 있는 이야기로 많은 팬들을 사로잡은 게임 입니다. 그 중 시리즈 1~3탄 까지의 주제는 어떤 것 이었습니까?
(1) 용자 전설 (2) 천공성 이야기
(3)로트 전설 (4) 주제가 없다

4. 액션 게임의 화제작인 아랑전설 스페셜에서 보가드 형제의 원수인 기스 하워드가 사용하는 장풍계의 필살기는 무엇입니까?
(1) 파워 웨이브 (2) 열풍권
(3) 카이저 웨이브
(4) 더블 스트라이크

5. 아기자기한 슈팅 게임으로 잘 알려진 코나미의 트윈비 시리즈. 이 시리즈에서 2인 동시 플레이시에 트윈비의 파트너 역할로 등장하는 비행기의 이름은?
(1) 우윈비 (2) 다코
(3) 그라디우스 (4) 쯔윈비

■ 위 문제의 정답을 아시는 분들은 4월 20일까지 정답을 고이고이 잘 적으셔서 챔프 「보너스 환상특급 담당자앞」으로 보내 주세요.
정답자중 1분을 추첨하여 IBM PC 게임 디스켓을 드리며 나머지 4분에게는 챔프 점수 500점씩을 드립니다. 반드시 애독자 엽서의 학력 평가란에다 답을 기재하여 보내 주십시오.

4월호 보너스 환상 특급 당첨자 발표!

4월호 네모네모 로직 당첨자 발표

강재구/사울시 양천구 목3동
714-3 25통 2반 주양주택
202

이상 1명은 IBM PC 게임 디스켓 1개

이요한/
김진영/
신영재/
장보고/

이상 4명에게는 각각 챔프점수 500점씩을 드리겠습니다.

4월호 챔프 학력 평가 당첨자

4월호 정답	1. 로자 2. 바론성 3. 마수사 4. 에너지 빨아먹기 5. 실드라

이기일/

이상 1명은 IBM PC 게임 디스켓 1개

임병완/
오종규/
옥정욱/
한경철/

이상 4명에게는 각각 챔프점수 500점씩을 드리겠습니다.

* 위 상품에 해당하는 점수를 1년안에 아무도 얻지 못하면 높은 점수를 획득한 사람순서대로 대방출합니다

섹션

음성 게임 정보 700-7400을 소개합니다.

최근 차세대 기종의 탄생으로 게임기 춘추 전국 시대를 맞이하고 있습니다. 어느 장르가 인기가 있고, 어느 게임기가 좋은지 분간이 잘안가는 게임 시장의 아노미 상황!! 그러나 [섹션 음성 정보]인 700-7400을 누르는 순간 여러분은 게임 무릉도원에 빠져들 것입니다. 차세대 기종부터 기존의 16비트 게임기 정보에 이르기까지 정말 다양하고, 정확하고, 빠른 정보들이 3일 간격으로 새롭게 첨가됩니다.

국내에도 이런 빠른 정보있나요?

1. 서비스 종류 및 안내 소개
2. 기종별 발매 예정 특급 정보(16비트 게임기 완전정보)
3. 기종별 베스트 신작 정보(차세대기 종합정보)
4. 울트라 테크닉 (금단의 비법)
5. 알뜰 구매 정보
6. 버철 종합 정보

◆정보 이용료: 80원/30초
◆불건전 정보센터 080-023-0113

700-9690

이제부터 IBM-PC게임 정보도 들을 수 있습니다.

.... 700-9690... 따르릉... 안녕하세요....
.... 원하시지 않으면 언제든지 끊어 주십시요!..
자신 있습니다. 챔프에서 여러분에게 또 하나의 음성 정보 시스템을 하나 내 놓습니다.
IBM-PC 게임만 전문적으로 여러분에게 들려줄 700-9690!
그간 챔프에서 소홀했습니다. 일반 비디오 게임에 대한 정보에만 치중해 IBM-PC 게임에는 소홀했습니다. 그러나 이제부턴 절대로 소홀하지 않을 것입니다. 700-9690으로 여러분에게 일신, 완벽한 모습으로 나타났습니다.
어느 분이든 대한민국 국적이 있으신 분들이라면 IBM-PC 게임 전문, 음성정보인 700-9690을 이용하시기 바랍니다.

100:서비스 안내
200:해외 신작 게임
300:국내 발매 게임
- 301:해외 게임
- 302:국산 게임

400:게임리뷰
- 401:시뮬레이션
- 402:어드벤처
- 403:스포츠
- 404:롤플레잉
- 405:액션

500:질문과 답 (Q&A)
- 501:Q&A
- 502:알뜰 구매 정보

600:버철 종합 정보
- 601:뉴스
- 602:명인의 게임 평가

정보이용료 50원/30초
불건전 정보센터 080-023-0113

왕창 선물!! 게임퀴즈 정답자 발표!!

먼저 참여해 주신 모든 분들에게 감사의 말씀 드립니다.
그리고 앞으로도 이런 코너 등에 많은 참여 부탁드립니다.

◆정 답: 스포키 게임 음성 정보는 크게는 총 6개...
그안에 있는 코너까지 계산하면 총 24개의 다양한 정보들이 수록되어 있습니다.

◆정답자 발표:

1등(3명) 슈퍼컴보이 각 한 대씩
최준수 /
이석종 /
조성행 /

2등(5명) 스포키 손목 시계 각 한개씩
장석군 /
임홍빈 /
안현진 /
한현종 /
정영준 /

3등(10명) 게임음악 CD 각 한개씩
박찬성 /
김재민 /
김희태 /
손수민 /
김성호 /
이한근 /
김순미 /
김태섭 /
서명수 /
이인표 /

※위 당첨자 분들 중 서울 근교에 있으신 분들은 먼저 702-3238 이준명에게 전화 주시고, 주민등록증 혹은 주민등록 등본을 가지시고 내사해 주시기 바랍니다.
지방 당첨자는 선물을 발송해 드립니다.

게임정보는 신속, 정확하게 가정으로 배달: 700-7400, 700-9690(IBM전용), 국내최초로 온라인게임 전자잡지 시대를 연 천리안 GO CHAMP!

보내는 분

130원 우표를 붙여주세요

□□□-□□□

게임챔프 5

받는 사람

서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층

☏702-3211/4 FAX 702-3215

140-111

접는선

보내는 분 (갖고있는 게임기종) SFC, MD, IBM PC, 새턴, 3DO, PS 네오지오, 패밀리, PC엔진, 기타( )

이름: **전화번호:**

생년월일: **학교:**

성별: 남 여 **학년:** **게임경력:약 년**

텔레파시 퀴즈 정답

히트게임차트에서 다음달 국내 '독자인기순위'와 '기대소프트순위'를 맞추어 주세요!

순위/구분	독자인기순위	기대소프트순위
1		
2		
3		
4		
5		

단, 매월 18일까지 도착하도록 보내주세요. 정확하게 예측하신 분중 1명을 선발, 슈퍼컴보이 1대와 2명을 추첨해 신종 게임팩을 1개씩 드리겠습니다.

지금 보유하고 있는 PC기종은?
①486DX이상 ②386DX이상 ③286기종 ④향후 구입예정 ⑤기타 ( )

앞으로 PC통신을 위해 모뎀을 언제 구입할 계획입니까?
①이미 있다 ②1달 이내 구입 ③3개월이내 구입
④6개월 이내 구입 ⑤구입계획없다

앞으로 CD ROM게임을 즐기기위해 언제 CD ROM드라이브를 구입할 계획입니까? ①이미 있다 ②1달이내 구입 ③3개월이내 구입
④6개월 이내 구입 ⑤구입계획없다

감사합니다. 앞으로도 일등 게임지의 위치를 계속 지켜가도록 노력하겠습니다.

게임챔프

게임챔프에 대한 개선 사항은?

기종에 관계없이 인기있는 게임은?

가장 인기있다고 생각하는 게임(알고 있는 항목만 기재)

슈퍼 컴보이	1.	2.	3.
패밀리	1.	2.	3.
PC엔진(CD포함)	1.	2.	3.
미니컴보이/핸디알라딘보이	1.	2.	3.
수퍼 알라딘보이(CD 알라딘보이)	1.	2.	3.
아케이드	1.	2.	3.

이번호에서 가장 흥미있었던 공략 또는 기사
공략 : 기사 :

이번호에서 가장 부실했던 공략 또는 기사
공략 : 기사 :

보너스 환상특급 퀴즈 정답은?
( )

최근 가장 인기있다고 생각되는 캐릭터는?

현재 게임챔프에서 보강, 증설해 주었으면 하는 기사는?

천리안내에 게임챔프잡지코너(GO CHAMP)를 보시고 개선점을 지적해 주십시요.
성의있게 보내주신 분 5분을 추첨해 IBM PC 게임 디스켓을 드리겠습니다.

애독자 엽서를 성의있게 답해주시는 분 5분을 추첨해 IBM 게임 디스켓을 드리겠습니다.

지금 가입하고 있는 통신 동호회의 이름은?
(하이텔 · 천리안 · 나우컴)의( )동호회

IBM PC게임중 최근 인기있는 게임은?

IBM PC게임을 공략으로 다루어주길 바라는 게임은?

IBM 기사로 다루어주길 바라는 기사는?

음성 게임정보 700-7400에 전화를 걸어 보시고 개선점을 지적해 주십시요!
성의 있게 보내주신분 5분을 추첨해 IBM PC 게임 디스켓을 드리겠습니다.

음성 IBM PC 게임정보 700-9690으로 전화를 걸어보시고 개선점을 지적해 주십시요!
성의있게 보내주신분 5분을 추첨해 IBM PC 게임 디스켓을 드리겠습니다.

이번호에서 가장 마음에 드는 광고는 무엇입니까?
( )

어떤 정보의 광고를 원하십니까?( )

가장 재미 없는 광고는?( )

게임정보는 신속, 정확하게 가정으로 배달: 700-7400, 700-9690(IBM전용),
국내최초로 온라인게임 전자잡지 시대를 연 천리안 GO CHAMP!

슈퍼컴보이 집중공략

크로노 트리거

슈퍼컴보이	현지 발매일	95/3/11	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	스퀘어	용량	32M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	11,400엔	기타		게임 난이도	AB© DEF

드디어 기다리던 크로노 트리거가 발매되었다. 개발 발표가 있고부터 계속 소식을 전해왔는데 드디어 게임분석을 하게 되어 챔프로서도 기쁘다. 가능한 한 초보자라도 쉽게 클리어할 수 있도록 분석했는데 그래도 궁금증이 있으신 분은 매주 토요일에 실시하는 게임전화문의(707-1448)를 이용하면 더욱 쉽게 클리어할 수 있다.

캐릭터 기술을 소개

크로노

전투데이터 / 하늘의 속성 + 칼

기술 선더

양손으로 하늘높이 들어올려 정신을 집중! 적 1체를 관통시키는 낙뢰공격이다. 소비 MP2

몬스터의 머리위에서 날카로운 칼로 벤다!

양손으로 잡은 칼로 몬스터를 무찌르고 모험의 길을 헤쳐나간다. 폭발적인 순발력으로 적단체에 파격적인 데미지를 주고 뛰어난 검실력으로 복수의 적에게 동시공격을 한다.

초기장비

무기	목검
머리	가죽모자
몸	가죽배
액세서리	머리띠

특징

몸에 익숙한 평상복뿐. 머리에 두른 「머리띠」는 스피드를 UP시켜준다.

루카

전투데이터 / 불의 속성 + 총

기술 화이어

언뜻보기에 요조숙녀같이 보이지만 속에 품은 정열이 화염이 되어 적을 태워버린다. 소비 MP2

원거리에서의 공격으로 몬스터를 박살내자

팔힘이 약한 것을 두뇌로 보충하는 루카. 근거리에서의 공격을 피하고 멀리서 총으로 적을 쏘는 방식으로 한다. 기술의 변화가 늘어나면 손수 만든 수류탄으로 복수의 적을 무찌를 수 있다.

초기장비

무기	에어건
머리	가죽 모자
몸	가죽배
액세서리	서치스코프

특징

루카가 자랑하는 「서치스코프」는 전투를 유리하게 하는 뛰어난 메카 액세서리이다.

마 루

전투데이터 / 물의 속성 + 활

기술 **아이스**

거대한 얼음 덩어리를 적에게 일직선으로 날린다. 어떤 적이라도 순식간에 얼어버린다. 소비 HP2

보건에서 아로까지 다양한 활을 사용하라!

떨어진 장소에 위치한 적이라도 간단히 맞출 수 있다. 유연한 활실력은 천하일품이다. 또 물의 속성은 아군의 HP를 회복시키는 힘을 가진다. 모험의 도처에서 크로노를 도와줄 것이다.

초기 장비

구분	장비
무기	브론즈보건
머리	가죽 모자
몸	속옷
액세서리	리본

특 징

「리본」은 보건류의 명중률을 올려준다. 체력이 낮은 원거리 공격형의 장비이다.

카에루

전투데이터 / 하늘의 속성 + 칼

기술 **워 터**

공기중의 수분을 모아 물방울을 만들어 적 머리위에서 파열시킨다. 적을 수압으로 눌러버리는 기술이다. 소비 MP2

크리티컬히트로 적을 저승으로!

카에루의 공격중 검의 일격이 매우 강하다. 높은 확률로 크리티컬히트를 구사해 HP가 많은 적도 쓰러뜨린다. '마루'와 같은 물의 속성으로 마법은 '물' 그 자체. 회복계도 뛰어난 만능형이다.

초기 장비

구분	장비
무기	브론즈소드
머리	브론즈메트
몸	브론즈아마
액세서리	파워장갑

특 징

중세의 전사로서 표준적인 브론즈계 무기와 힘을 올리는 「파워장갑」을 장비.

로 보

전투데이터 / 무속성 + 팔 파트

기술 **선더**

레이저를 쏘면서 회전! 모든 적을 확실하게 벤다. 소비 MP2

높은 공격력으로 적을 분쇄!

로보의 팔힘은 장난이 아니다. 공격력은 동료중 1.2위를 다툴 정도. 단순한 공격도 강하기 때문에 「기술」을 사용하면 더욱 강해진다. 과학의 힘을 사용한 「기술」들은 강력한 마법에도 견줄만큼 강하다.

초기 장비

구분	장비
무기	브리킹 암
머리	아이언메트
몸	티탄베스트
액세서리	프로텍터

특 징

무기가 되는 팔도 처음에는 강철조각. 액세서리는 장갑차도 뚫을 수 있는 「프로텍터」이다.

에이라

전투데이터 / 무속성 + 주먹

기술 **미인계**

적을 향해 던지는 키스에 걸린 적은 프레젠트를 보내온다. 소비 MP4

특기인 육탄전으로 적을 무찌르자!

자연속에서 단련된 강력한 육체가 최대의 무기. 맨손이면서 다른 동료의 무기공격과 비슷한 공격력을 가진다. 마법은 사용할 수 없으므로 기술은 격투종류가 많다.

초기 장비

구분	장비
무기	주먹
머리	스톤메트
몸	루비베스트
액세서리	파워 머플러

특 징

에이라는 무기를 가지지 않고 주먹으로 싸운다. 몸에 걸친 머플러는 힘을 올리는 역할을 한다.

게임진행에 도움이 되는 비법 소개

비밀비법 1

크로노를 무죄로 만드는 방법과 공중형무소 탈출 비법!!

부딪히면 먼저 사과한다

마루와 부딪힌 다음 날아가는 펜던트가 신경쓰이지만 우선은 마루가 괜찮은지 확인하자!!

리네광장의 행동을 지켜보고 있다!

배가 고프면 집에서 쉬고 있는 것이 좋다.

여자아이가 물건 살 때는 시간이 많이 걸린다

제 1장 「여행! 꿈꾸는 천년제」가 개최되는 리네광장에서 크로노는 여러가지 일을 겪게 된다. 하지만 그 모든 행동을 광장에 있는 사람들이 보고 있다는 사실을 잊어버리면 안된다. 이곳에서의 행동은 재판시 판결의 열쇠가 되기 때문에 사진과 같은 장소에서는 특히 조심해서 행동하도록 하자.

여자아이의 이야기를 들었으면 고양이를 데리고 오자

대신의 질문은 끈질기다
왕국의 재산에 대해서는 반복해서 물어온다. 단호히 반론을 제기하고 싶은 곳이다

재판소에서는 정직하게 답하도록!

재판소에서는 어떤 질문이라도 정직하게 생각한 대로 답하도록 한다. 대신은 귀찮은 질문만 물어오는데 신념을 굽히지 말도록. 행동에는 문제가 없더라도 답하는 방법에서 이미지가 나빠질 수도 있다.

거짓말은 금방 들통난다
자신의 행동에 대해서 거짓말을 하면 바로 증인이 나온다

탈출전에 형무소를 탐험!

독방에 들어간 후 크로노의 행동에 따라 형무소에서의 이벤트가 달라진다. 여기서는 탈출했을 때 형무소안에서 얻게 되는 것을 알려주겠다. 구석구석을 탐험하면 반드시 좋은 일이 여러분을 기다리고 있다.

기다려보는 것도 하나의 방법

탈출하지 않고 처형당하는 날까지 계속 기다리고 있으면 의외의 전개가… 감옥안의 세이브 포인트에서 데이터를 세이브하고 여러가지 시험해 보도록 하자.

탈출비법-1 외벽을 통해서 보물상자를 모은다!

어디엔가 무너져내린 독방이 있을 것이다. 사실 거기서 밖으로 나오면 외벽을 통해서 다른 독방으로 갈 수 있다. 간신히 도착한 곳에는 보물상자가 있다. 게다가 그 독방에는 비밀이…

큰 구멍이 독방의 낡은 벽에 뚫려 있다. 구멍을 통해 보이는 산이 형무소의 높이를 짐작하게 해준다

벽을 잡고 있을 때는 옆으로 이동할 수 없기 때문에 주의하도록

맛있는 아이템을 발견!
들어간 방에는 아랫방으로 갈 수 있는 통로가 감추어져 있다

탈출비법-2 사람을 도와주도록 하자!

위병이 있는 큰 처형실 길로틴에 사람이 목을 댄 상태로 있다. 말을 걸어 도와주면 나중에 좋은 일이 생긴다.

죽게 내버려둘 수는 없다. 끌어내도록 하자

크로노 외에도 억울한 죄의 희생자가!?

답례가 있을 듯하다
그는 상점의 외아들이다. 나중에 한번 찾아가 보자

탈출비법-3 쓰러뜨린 위병으로부터 아이템을 얻을 수 있다!

이곳의 위병은 뒤에서 내리치면 전투를 하지 않고도 쓰러뜨릴 수 있다. 쓰러뜨린 위병을 조사하면 미들 포션을 손에 넣을 수 있다. 만약 전투를 해서 이기더라도 전리품은 포션뿐이기 때문에 단연 이 기술은 유리한 테크닉이 아닐 수 없다!

위병은 좌우를 감시하고 있기 때문에 반대편을 보고 있을 때 내려친다

재빨리 조사해보면 기절해 있다

포션을 얻었다!
몸을 조사해 보면 아이템이 나온다! 이 사진의 위병만이 아니라 거의 모든 위병으로부터 아이템을 얻을 수 있다

비밀비법 2

베케라의 실험실에서 얻을 수 있는 기묘한 전시품 콜렉션!

게임을 클리어해서 경품을 타자!!

10 포인트 이벤트

탄로났다

경품은 이것! 포요죠 인형!

10포인트 이벤트는 3사람의 군인이 따로따로 움직여서 들어가는 위치가 바뀌는 것을 보고 질문하는 이름의 캐릭터를 맞추는 것이다. 멈출 때까지 누구 이름을 부를지 모르기 때문에 감각으로 승부를 걸자!

누구를 지명할지 모른다!
베케라의 지명은 항상 불규칙하다

천년제로 축제 분위기가 무르익은 리네광장의 한쪽 구석에 「베케라의 실험실」이 있다. 실버 포인트를 모아가면 3가지의 이벤트를 볼 수 있다. 각각이 재미있는 미니 게임으로 성공하면 조금 이상한 경품을 탈 수 있다.

3명이 나와서 먼저 자기소개를 한다. 소개가 끝난 후 바로 움직이기 시작한다

얼굴과 손만 보이는 피에로… 베케라의 등장. 중앙에 얼굴과 손이 정체불명인 피에로 실험실의 주인 베케라가 있다

40 포인트 이벤트

도펠에 도전!

경품은 이것! 도펠 인형!

A버튼과 Y버튼은 오른손만으로 반응하지 않으면 안되기 때문에 힘들다

40포인트 이벤트는 도펠인형과 같은 포즈를 취하는 반사신경 측정게임. 등장하는 인형은 맨앞에 나오는 캐릭터를 닮은 인형이기 때문에 순서를 바꿔넣을 수 있는 중반 이후에 또다시 찾아오면 멤버 전원의 인형을 손에 넣을 수 있다.

귀를 잘 귀울여 소리로 리듬을 맞춰가며 반응하면 실패율이 줄어든다

80 포인트 이벤트

몬스터를 물리치면 경품은 고양이

80포인트 이벤트는 3마리의 몬스터를 쫓아버리면서 동료를 구하는 액션 게임. 성공하면 귀여운 고양이가 크로노의 집에 들어온다. 몬스터를 물리치면 고양이를 얻을 수 있다.

마루가 인질로 잡히다!?
시작하기도 전에 인질로 잡혀버렸다

몬스터의 목표가 되면 동료를 구하는 스위치로 가기 쉬워진다
재빠르게 B버튼 대쉬를 사용하자

무기 팩은 연속으로 쏠 수 없기 때문에 2개를 번갈아 쓰면 좋다

새끼 고양이를 늘리자!

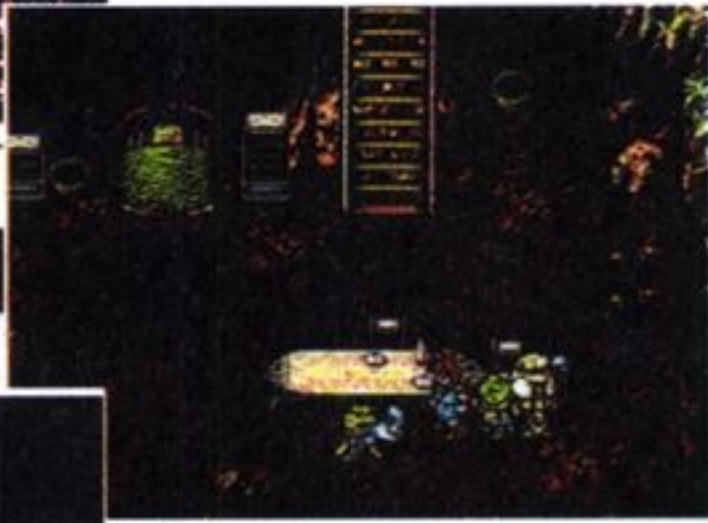
한번 클리어한 이벤트를 다시 클리어하면 고양이의 먹이를 받을 수 있다

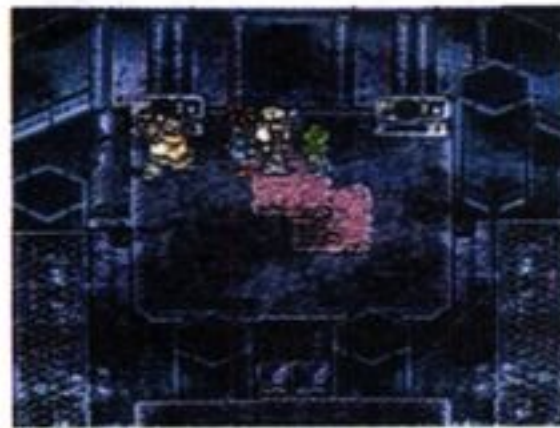
80포인트 이벤트로 고양이를 얻으면 크로노의 집에 원래 있던 고양이와 함께 사육할 수 있다. 이 상태로 고양이의 먹이를 많이 준비해 주면 두마리 사이에 새끼가 태어난다!

먹이가 많으면 새끼 고양이는 점점 늘어난다

누구의 집에라도 보내준다

크로노 - 크로노의 도펠은 크로노의 집 2층에 있다. 도펠인형을 조사해 보면 포즈가 변화한다

카엘 - 카엘은 중세에 「괴물 카엘의 숲」에 살고 있기 때문에 여기에 보내졌다. 시간을 초월한 개구리 !

마루 - 마루의 집은 가르티아성. 계단을 올라가기 전에 마루의 방에 도펠인형이 장식되어 있다

루카 - 루카의 경우는 방뿐만 아니라 부엌에 !

로보 - 로보는 부서진 상태로 있는 프로메테돔. 포요조인형도 데리고 온다

에이라 - 에이라는 촌장인 텐토에게. 키노도 즐거워할까?

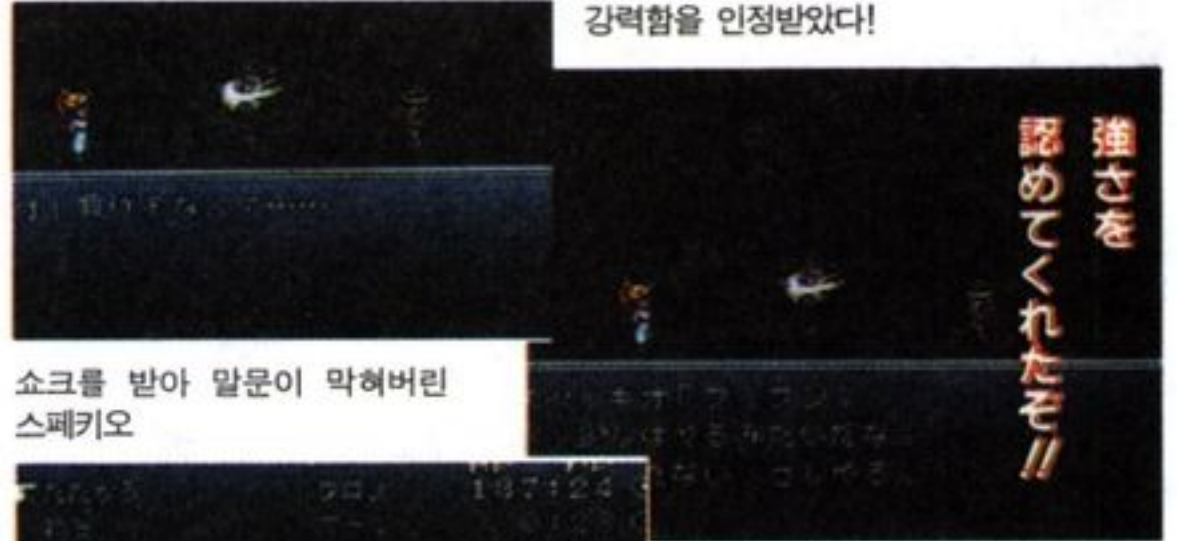
비밀비법 3

스페키오로부터 선물을 받는다

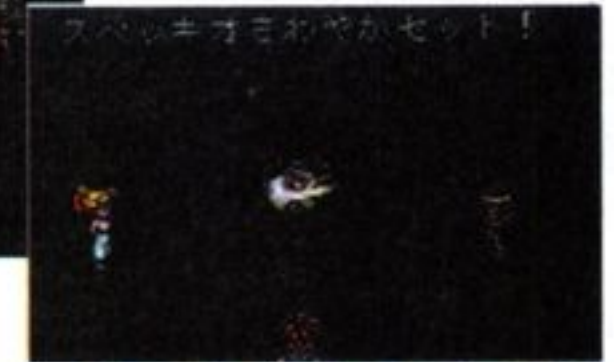
시간의 맨 끝에서 솜씨를 발휘

말을 걸어 솜씨를 겨루자고 부탁한다. 마법을 사용할 수 있는 캐릭터로 도전한다

시공의 중계지, 시간의 맨 끝에 있는 전투의 신 '스페키오.' 이 녀석과 솜씨를 겨루어 승리하면 종종 선물을 줄 때가 있다. 「깔끔한 세트」와 「탄력있는 세트」 등 이름만 들어도 괜찮을 것 같은 선물의 내용은 그 때의 스페키오의 모습에 따라 변화한다.

강력함을 인정받았다!

쇼크를 받아 말문이 막혀버린 스페키오

스페키오에게는 마법 이외에는 효과가 없다.

결코 간단하게는 받을 수 없는 세트. 이것보다 약할 때는 세트되지 않는다

세트 중에는 희소가치가 있는 아이템도 있다!

각각의 세트는 아이템을 섞어 담은 캡슐과 회복계의 아이템이 중심. 그 중에는 상당해 손에 넣기 어려운 귀중한 아이템도 있기 때문에 모습이 변하면 도전하자.

스페키오는 언제 선물을 합쳐놓았을까?

비밀비법 4

이벤트 메시지가 파티멤버로 바뀐다

선택한 캐릭터에 맞는 대사가!

공장에 가기 전에 남아 있는 창을 조작하는 사람을 없애야 한다.

같은 이벤트라도 파티의 멤버에 따라 대사가 변한다 ! 예를들면 '이상한 나라의 공장흔적'에서는 하나의 이벤트를 여러가지 멤버로 시험해 본다.

어느쪽을 택할까? 크로노와 로보의 대결. 마루나 루카, 데리고 갈 쪽을 선택하자

로보가 부서졌을 때

루카와 함께 간다면
한번 수리하는 것만으로 냉정한 평가

마루와 함께 간다면
어떻게 할 줄 몰라서 운다

엄마를 만나자!

메디아마을을 친절하게 알려준 마족의 집에 들어간 크로노 일행

토루스마을에 있는 크로노의 집에서는 언제나 엄마인 지나가 있다. 새로운 동료가 생기면 우선 지나에게 소개해 보자. 멤버들마다 즐겁게 인사를 한다.

특히 카엘과 에이라는 반드시 인사를 시켜야 한다.

카엘을 인간으로 본다면 무리한 일일지도 모르지만 애완동물로 보는 것은 너무한 것 아닐까

정중하게 인사하는 로보. 매우 활발한 성격인 듯

인사도 하는둥 마는둥 이상한 것을 많이 물어보는 루카

파티 순서도 회화로 변화시킬 수 있다!!

마루가 여왕이었다는 것에 전혀 신경을 쓰지 않는 지나. 다른 캐릭터에게도 시험해 볼까

일행은 같아도 그 순서가 변화할 때가 있다. 사진은 메디아 마을에서의 회화로 루카와 로보가 바뀌었을 때이다. 아직은 보이지 않는 대사가 많이 들어 있다.

비밀비법 5
죠니와의 싸움을 기록으로 남겨라!

레코더를 가지고 죠니를 만나자!

미래 세계에서 행해지는 바이크 레이스에서 죠니를 이겼을 때만 '위닝 포인트'라는 점수가 올라간다. 이 위닝 포인트의 베스트 3을 남겨둘 수 있는 것이 레코더라는 아이템이다! 레코더를 가지고 죠니와 이야기하면 다음 레이스부터 기록을 남길 수 있다.

우선은 1회 배틀을 하자

이런 메시지가 나오면 준비 OK. '레코더'를 가지고 이야기를 건다

레코더를 손에 넣은 후 죠니와 이야기하자

시점을 변경시킬 수 있다
레이스 모드로 끝낼 수 있다! 게임 중의 미니게임이라고는 생각할 수 없을 정도로 빈틈없는 내용이다 !!

L.R버튼을 사용하면 이런 시점도 가능하다. 죠니의 움직임을 보기쉬운 시점이다

1등부터 3위는 남겨둘 수 있다
베스트 3의 기록은 전원을 꺼도 남기 때문에 새로운 기록을 목표로 도전해 간다

타임 게이트

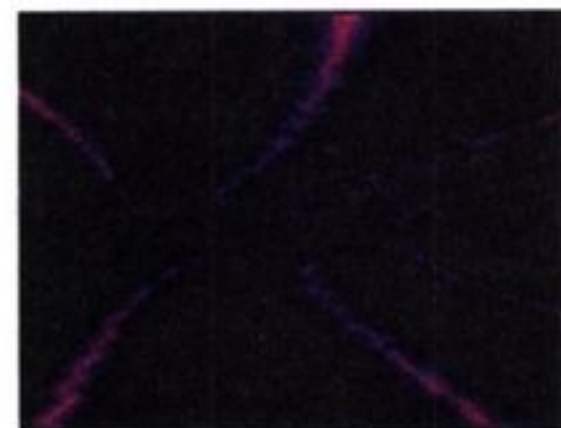
시간과 장소의 이동 : 현대
(크로노의 집→리네 광장)

루카의 발명품을 보러가니?

크로노와 마루의 거친 만남

루카의 발명품 곤잘레스

루카의 새로운 발명품은 '초차원 물질 전송 머신 1호'라고 한다. 크로노는 무사히 전송에 성공을 했지만, 리네는 펜던트의 반응에 의한 갑작스러운 사고로 생겨난 구멍(타임 게이트)로 빨려들어간다. 크로노도 마루를 뒤쫓아 타임 게이트로 들어간다.

크로노도 마루를 뒤쫓아간다

어떻게 되는 걸까?

토루스 마을의 전경

가르디아 천년제에 놀러온 크로노는 마루와 약간은 과격한 만남을 가진다. 이것이 인연이 되어 두 사람은 함께 천년제를 구경한다. 천년제에서 고양이를 잃어버린 소녀에게 고양이를 찾아주기도 하고 리네 광장 일주 레이스, 곤잘레스와 대전 등의 축제 이벤트를 즐긴 두 사람은 루카의 새로운 발명품을 구경하러 간다.

루카의 새 발명품 초 차원 물질 전송 1호

몰모트가 된 크로노?

아! 사고다!

중세의 가르디아

시간과 장소의 이동: 중세(토루스 마을 뒷산→토루스 마을→가르디아 숲→가르디아 성→마노리아 수도원→가르디아 성→토루스 마을 뒷산)

중세의 토루스 마을

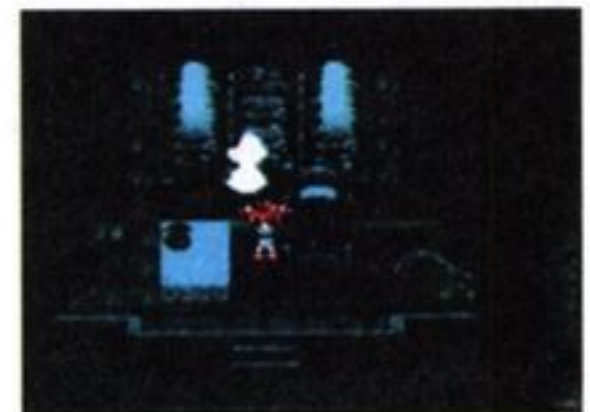
마을에서 정보를 얻는다

크로노는 타임 게이트를 통해서 무려 400년의 시간을 뛰어넘어 중세의 가르디아 왕국에 도착을 한다. 토루스 마을 뒷산을 내려온 크로노는 중세의 토루스 마을에 들려 여러가지 이야기를 듣는데, 그 중에서 실종되었던 리네 왕비가 토루스 마을 뒷산에서 발견되어서 성으로 돌아갔다고 한다. 혹시나 하는 생각에 크로노는 가르디아 성으로 향한다.

몬스터들을 쓰러뜨리고 가르디아 성에 도착한 크로노를 병사들이 막지만 리네 왕비가 풀어주도록 명령을 한다. 리네 왕비의 방에 단 둘이 남은 크로노와 리네 왕비. 역시 지금의 리네 왕비는 마루였다. 마루를 성 사람들이 리네 왕비로 착각하고 있는 것이었다. 만남도 잠깐. 마루는 갑자기 사라지고 만다. 때마침 도착한 루카의 말로는 마루의 선조인 리네 왕비의 신상에 이상이 생겼기 때문에 마루가 사라진 것이라고 한다. 마루를 살리기 위해서는 진짜 리네 왕비를 구해야 한다고 생각한 크로노는 조사를 시작한다. 병사들의 말로는 최근들어 대신이 성 서쪽에 위치한 마노리아 수도원에 자주 간다고 한다. 대신의 의심스러운 행동이 이상하다고 생각한 크로노는 마노리아 수도원으로 간다.

때마침 도착한 루카

리네 왕비의 등장

리네 왕비는 마루였다

아! 무슨 일이야

마루가 사라진 이유

마노리아 수도원에 도착한 크로노는 수녀들의 이상한 행동에 의심을 품는다. 크로노의 예상은 적중하고 수녀들은 몬스터로 변신해서 크로노와 루카를 공격해 온다. 가짜 수녀들을 쓰러뜨린 크로노와 루카가 잠시 방심했을 때 몬스터가 공격을 해온다. 대위기! 이때 개구리의 모습을 한 기사가 나타나 몬스터를 처치한다. 그의 이름은 카에루. 리네 왕비를 찾아 이곳까지 왔다고 한다.

카에루을 새로운 동료로 얻은 크로노는 오르간의 스위치를 누르면 나타나는 비밀 통로를 통해서 수도원의 숨겨진 안쪽으로 들어간다. 가짜 대신은 몬스터 야크라로 변신하여 크로노 일행을 공격해 온다.

공략 포인트

첫번째 보스인 만큼 간단이 이길 수 있다. 중간 중간마다 HP회복을 잘만 해준다면 어렵지 않게 이길 수 있다.

마노리아 수도원

수녀들이…!!

카에루의 등장

이 녀석들은 가짜

수도원에는 몬스터들이 득실거린다

오르간은 비밀 스위치

가짜 대신의 정체는 야크라

가짜 대신을 쓰러뜨리고 리네 왕녀와 진짜 대신을 구해낸 크로노 일행은 가르디아 성으로 돌아온다. 크로노가 리네 왕비의 방으로 가보자 예상대로 마루가 정상으로 돌아온다. 카에루은 다음에 만날 것을 기약하면서 이별을 한다. 크로노 일행은 토루스 마을 뒷산의 타임 게이트를 통해 현대의 리네 광장으로 향한다.

마루가 정상으로 돌아왔다

크로노는 납치범??

시간과 장소의 이동 : 현대(리네 광장→가르디아 숲→가르디아 성→재판소 감옥→가르디아 숲)

졸지에 납치범이 되어버린 크로노

현대의 리네 광장으로 무사히 돌아온 크로노 일행. 루카는 크로노에게 마루를 성까지 바래다 주라고 말하고는 집으로 간다. 가르디아 숲의 몬스터들을 쓰러뜨리고 가르디아 성까지 마루를 바래다준 크로노는 졸지에 납치범으로 몰려 재판을 받게 된다. -재판에서 무죄 판정을 받더라도 감옥으로 가는 것은 변하지 않는다.- 판사의 명령으로 감옥에 감금당하게 된 크로노. 재판의 결과를 무시한 대신은 삼일 후 처형이 집행될 것이라고 말한다.

재판을 받는 크로노

이 녀석들은 방패를 치울 때 공격!!

감옥에 감금당했다

감옥에서 죽은 죄인의 원령

병사들과 감옥에서 죽은 죄인들의 원령들이 만들어낸 랜서들이 감옥에서 나가는 것을 방해하지만 억울하게 감옥에 갇혀 있던 상점 아들을 풀어 주기도 하면서 일단 탈출하는 것은 성공한다. 감옥의 입구에 마중(?) 나온 루카와 함께 성으로 가던 중 마지막 관문인 대신이 끌고온 드래곤 전차와 싸우게 된다.

공략 포인트

드래곤 전차는 머리, 몸체, 바퀴 이렇게 세부분으로 나눠는데, 머리가 다른 부분의 HP회복을 하므로 먼저 머리 부분을 공격해야 한다. 머리는 화염 공격을 흡수하니 루카가 기술을 사용할 때는 주의하자.

크로노와 같은 처지의 사람

담을 타고 내려가면 아이템이 기다리고 있다

마중 나온 루카

드래곤 전차와의 전투

드래곤 전차를 물리친 크로노는 성으로 무사히 돌아오지만 병사들의 추격을 받는다. 이때 마루도 크로노와 함께 성을 탈출한다. 크로노 일행은 계속되는 추격을 피해 타임 게이트 안으로 뛰어든다.

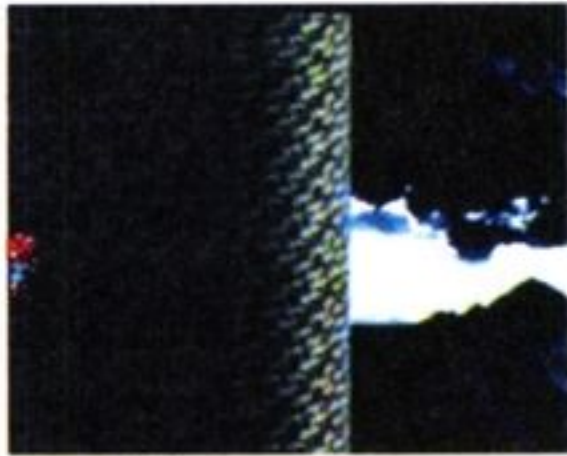
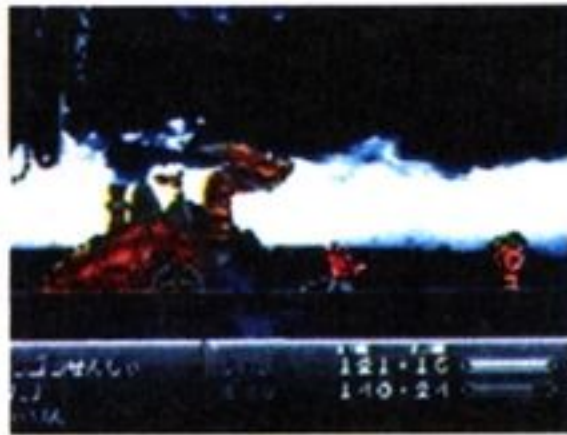
타임 게이트로 탈출

이 별의 미래?!

시간과 장소의 이동 : 미래(반고 돔→토란 돔→16호 폐허→아리스 돔→32호 폐허→프로메테 돔→공장터)

크로노 일행이 도착한 곳은 폐허만이 남아있는 A.D.2300년의 미래. 이곳에서 불가사의한 힘으로 봉인되어 있는 문을 발견한다. 크로노 일행은 먼저 가까이에 있는 토란 돔으로 간다. 토란 돔의 거주민들은 모두 희망을 잃고 힘없이 살고 있다. 토란 돔 거주민의 말로는 16호 폐허를 지나가면 또다른 돔이 나온다고 한다. 다른 곳의 주민들을 만나기 위해서 크로노 일행은 16호 폐허로 향한다.

폐허뿐인 미래

뮤턴트과의 전투

16호 폐허를 많은 뮤턴트들으로 쓰러뜨리고 지나온 크로노 일행은 아리스 돔에 도착을 한다. 아리스 돔의 주민들은 뮤턴트들을 쓰러뜨리고 온 크로노 일행에게 자신들은 창고 입구를 지키고 있는 가드 머신을 이길 수 없으니 대신, 지하의 종자 창고가 어떻게 되었는지 보고 와달라고 부탁을 한다.

공략 포인트

가드 머신은 비트 2개와 함께 공격을 해온다. 비트가 있는 상태에서 가드 머신을 공격하면 반격을 해오므로, 먼저 2개의 비트를 파괴한 후에 다시 비트가 살아나기 전에 가드 머신을 공격해한다.

가드 머신

크로노 일행을 보고 놀라는 사람들

가드 머신을 파괴하고 창고에 들어온 크로노 일행은 이미 썩어버린 종자들과 한구의 시체를 발견한다. 그리고 시체에서 쥐의 등에 패스워드가 적혀 있다는 메시지를 찾아낸다. 철근 위에 있는 쥐의 등에서 알아낸 패스워드(L,R버튼을 누르고 A버튼을 누른다)로 컴퓨터실로 가게된 크로노 일행은 컴퓨터에서 타임 게이트 반응이 나타나고 있는 장소와 1999년 라보스에 의해서 미래가 이렇게된 이유를 알게 된다. 지하에서 올라온 크로노는 아리스 돔의 주민으로부터 바이크 키를 얻는다. 크로노 일행은 아리스 돔에서 나와 타임 게이트의 반응이 일어난 곳으로 가기 위해서 32호 폐허로 향한다.

식량 창고

쥐 잡아라!!

32호 폐허에서는 로보트 폭주족의 리더 죠니와 시합을 해서 맞은편으로 가게 된다. (만약 지게 된다면 처음부터 다시 하게 된다. 그냥 걸어서 가는 것도 가능하지만 지금의 레벨로는 상대하기 힘든 뮤턴트들이 공격해오므로 굉장히 위험하다.) 죠니와의 바이크 경주를 이겨서 맞은 편에 도착을 하게된 크로노는 타임 게이트 반응이 일어나고 있는 프로메테 돔으로 향한다. 프로메테 돔에서 타임 게이트가 아닌 고장난 로보트를 발견하게 된다. 루카는 자신의 특기를 살려 고장난 로보트를 수리한다. 이 로보트의 이름은 로보. 프로메테 돔을 살펴보면 문이 하나 있는데 열리지가 않는다. 로보의 말에 의하면 이 문을 열기 위해서는 북쪽에 있는 공장을 가동시켜야 한다고 한다. 크로노는 로보와 함께 프로메테 돔의 북쪽에 있는 공장 안으로 들어간다.

공략 포인트

공장 안에는 콘베이어 밸트가 작동 중인데 이 콘베이어 밸트에는 되도록 올가가지 않는 것이 좋다. 만약 콘베이어 밸트가 수송하고 있던 로보트를 막으면 크레인으로 끌려가 엄청난 전투를 치루어야 하기 때문이다. 컴퓨터에서 알아낸 크레인 작동 방법(AX,BB)으로 드럼통을 치우면 문을 여는 패스워드인 (XABY)를 알아 낼 수 있다. 패스워드를 알아냈다면 지하 2층의 컴퓨터를 자동시켜 3층으로 내려갈 수 있다.

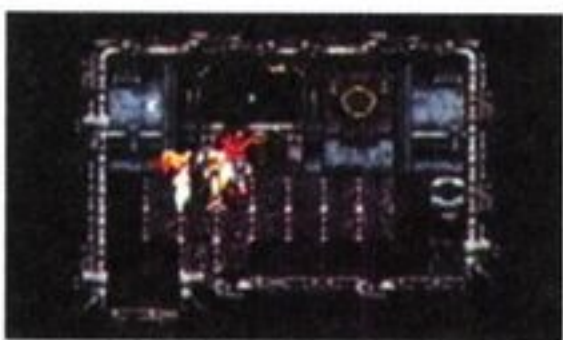
죠니와의 경주

크레인으로 드럼통을 옮긴다

로보와의 만남

콘베이어 밸트에서 걸리면…

패스워드 입력

로보는 공장을 작동시키는 것에는 성공하지만 에너지가 폭주하여 공장이 폭발하게 될 거라고 말해준다.

공장을 탈출하려던 크로노 일행의 앞에 로보와 똑같은 로보트들이 길을 막는다. 로보는 이 로보트들을 동료라고 생각했지만 엄청난 집단 구타를 당해서 완전히 고물이 되어버린다. 열받은 크로노는 로보트들은 박살내버리고 로보를 데리로 프로메테 돔으로 돌아간다. 로보는 루카에게 수리를 받아 다시 살아난다. 크로노 일행은 로보와 함께 새로 발견한 타임 게이트로 들어간다.

고물이 된 로보

로보도 함께 타임 게이트로 들어간다

시간의 끝

시간과 장소의 이동 : 시간의 끝

미래의 타임 게이트로 들어간 크로노 일행은 이상한 곳으로 나오게 된다. 이곳에서 한 노인을 만나는데, 노인은 크로노에게 이곳은 시간의 끝이라는 곳이며 시간 이동을 할 때 세명이 이동하는 것이 가장 안전하다고 이야기해준다. 또 자신이 짐승의 신이라고 주장하는 스페키오에게 마법의 힘을 얻는다. 크로노는 우선 현재의 시간으로 가는 타임 게이트로 들어간다.

이분이 스페키오

시간 여행의 주의점을 알려주는 할아버지

마족들의 마을

시간과 장소의 이동 : 현대(메디나 마을→보슈의 집→
→헤케란의 동굴→리네 광장)

크로노 일행이 나온 곳은 마족들이 모여사는 마을인 메디나. 이곳에서는 인간은 공격을 당하는 일이 많다. 마을의 광장에 들린 크로노는 마왕이 라보스를 만들어 냈다는 의심을 가지게 된다. 하여튼 서쪽으로 가면 인간들이 사는 마을로 가는 길이 있는 동굴이 있다는 한 친절한 소년의 말을 들은 크로노는 서쪽으로 떠난다.

헤케란의 동굴에 들어가기 전 들리게 되는 곳은 보슈의 집. 그는 위력적인 무기들을 팔고 있다. 무장을 다시 한번 점검한 크로노 일행은 헤케란의 동굴로 들어간다.

찬장에서 나오는 크로노

헤케란과의 전투

공략 포인트

헤케란의 동굴에서 등장하는 적들 중에는 방어력이 매우 높아 공격이 효과없는 녀석들이 있다. 이 녀석들은 크로노의 선더마법으로 우선 일격을 가해서 감전을 시킨 후에 공격을 하면 큰 효과를 볼 수 있다.

이 곳의 보스인 헤케란 또한 선더로 일격을 가한 뒤 공격하는 것이 효과적이다. 때때로 사용하는 워터가만 주의한다면 그다지 어려운 상대는 아니다.

헤케란을 쓰러뜨리고 연못에 뛰어들자, 도착한 곳은 놀랍게도 낯익은 토루스 마을. 크로노 일행은 리네 광장에 있는 타임 게이트로 다시 한번 들어간다.

연못이 이곳과 연결되어 있다

성검 그랜도리온

시간과 장소의 이동 : 중세(토루스 마을 뒷 산→가르디아 성 제난 다리 가르디아 성→산도리노 마을→파레포리 마을→테나도로산→개구리의 숲) 현대(보슈의 집)

시간의 끝에 잠시 들렀다가 중세의 토루스 마을 뒷산에 도착한 크로노 일행은 가르디아 성으로 향한다. 성에 와보니 가르디아 왕은 병으로 누워 있고 마왕군과의 전세도 불리한 것같다. 제난 다리에 있는 기사단장의 말로는 병사들이 매우 굶주리고 있다고 한다. 크로노는 좋은 일 한번 한다고 생각하고 가르디아 성으로 가서 주방장에게 먹을 것을 가져다 기사단장에게 전해준다. 이 때 마왕의 부하인 비가네가 공격을 해온다. 크로노 일행은 비가네가 이끌고 온 스켈리톤과 장도라가를 상대하게 된다.

공략 포인트

장도라가는 상체와 하체로 나누어 지는데, 상체는 크로노와 마루의 2인 협동기인 아이스 소드로 공격하고 하체는 크로노와 루카의 2인 협동기인 화이어 소드로 공격하면 큰 효과를 볼 수 있다.

병사들이 굶주렸다고 한다

장도라가와의 전투

제난 다리를 건너 산도리노 마을에 도착한 크로노는 무지개색 조개를 찾고 있는 토마라는 모험가를 만나고 여관에서 개구리의 모습한 사람을 남쪽 숲에서 봤다는 이야기를 듣게 된다.

파레포리 마을의 촌장은 테나도로산에는 성검 그랜도리온이 있다고 이야기해준다. 마왕과 라보스의 관계에 대해서 의심을 하고 있던 크로노는 테나도로산으로 들어간다.

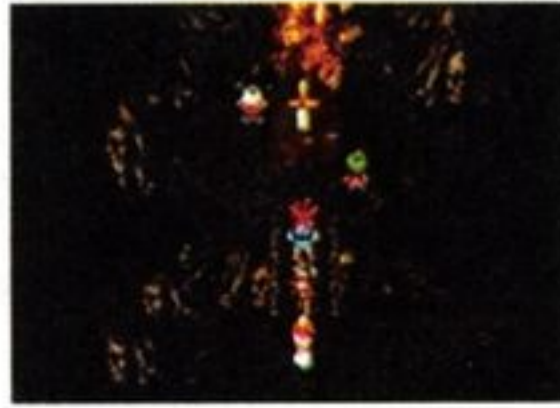
저 위의 꼬마가 타타

토마와의 만남

공략 포인트

테나도로산에서 등장하는 몬스터 중 나무 망치로 공격을 하는 녀석이 있다. 이 몬스터에게 화염 마법을 사용하면 나무망치가 불타버려서 공격력이 약해지게 된다. 산의 정산에 올라가서 폭포로 뛰어내리는 모험을 한번쯤 시도한다면 상당히 쓸모 있는 아이템들을 얻을 수 있다

공략 포인트

그랜과 리온은 처음에는 각각 공격을 해오지만 한번 지고 나면 그랜과 리온이 합체하여 공격을 해온다. 그다지 겁나는 상대는 아니지만 위력적인 전체 공격 기술만 주의하면 쉽게 이길 수 있을 것이다.

성검 그랜도리온이다!

그랜과 이온의 합체

그랜과 리온 형제를 이긴 크로노는 부러지긴 했지만 성검 그랜도리온을 얻고, 그랜과 리온의 힘으로 산에서 간단히 내려오게 된다. 카에루가 아닐까라는 생각을 가지고 이전에 들른 적이 있는 숲으로 향한다.

카에루과의 재회

개구리의 숲에 들어온 크로노의 눈에 보이는 것은 온통 개구리뿐. 숲의 가장 안쪽에 있는 풀숲이 흔들리는 것이 수상해 보인다. 역시 풀숲 안에는 땅속으로 들어가는 입구가 있었다. 땅속에는 독신자 아파트와 비슷한 아담한 집이 있었다.

크로노 일행이 안으로 들어오고 잠시 뒤에 카에루이 나타난다. 카에루는 오랜만이라는 말 뿐. 구석구석을 찾아보던 크로노는 그랜도리온의 나머지 한 조각을 찾아낸다. 이 부서진 성검 그랜도리온을 고칠 생각으로 무기상인 보슈에게로 간다.

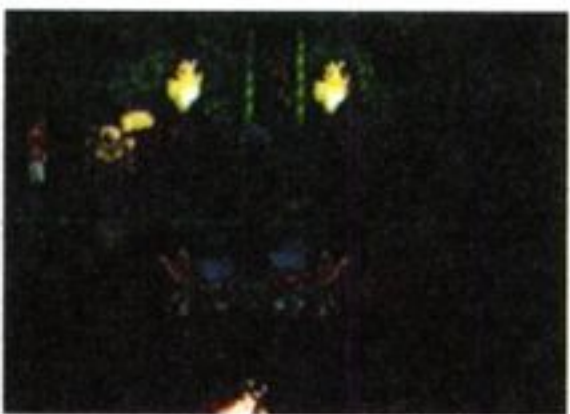
토루스 마을의 뒷산에 있는 타임 게이트를 통해 현대의 메디나 마을에 있는 보슈의 집에 도착한 크로노 일행은 그랜도리온을 고쳐달라고 부탁한다. 보슈는 그랜도리온을 고치기 위해서는 도리스톤 원석이 필요하다고 한다. 하지만 도리스톤은 지금은 없다고 이야기한다. 지금은 없지만 과거에 있었다고 생각한 크로노는 타임 게이트를 타고 원시시대로 떠난다.

부활 그랜도리온

시간과 장소의 이동 : 원시(수수께끼의 산→이오카 마을 미혹의 숲→공룡인 아지트)→현대(보슈의 집)

도리스톤을 찾아 원시시대에 온 크로노 일행은 도착하자마자 공룡인의 성대한 환영(?)을 받는다. 이때 원시인 에이라와 만나게 된다. 에이라를 따라 이오카 마을에 도착한 크로노는 그날 밤 축제에 초대를 받는다. 이 축제에서 에이라와의 술마시기 승부에서 승리한 크로노는 에이라가 가지고 있던 도리스톤을 얻는다.

다음날 아침에 깨어난 크로노 일행은 타임 게이트를 안정시키는 게이트 홀더가 사라진 것을 알게 된다. 바닥에 남겨진 발자국들로 보아 공룡인들의 짓이라고 생각한 크로노는 마을의 촌장인 에이라와 함께 공룡인의 아지트로 향한다.

에이라와의 첫 대면

대전!! 술마시기

흥겨운 축제합체

바닥의 발자국을 좇아서 미혹의 숲을 빠져나와 공룡인의 아지트에 도착한 크로노 일행은 엄청난 방어력을 자랑하는 공룡들을 쓰러뜨리고 끝에 공룡인의 리더인 아자라와 만나게 된다. 아자라는 거대 공룡 니즈 벨을 불러 크로노 일행을 공격해온다.

공략 포인트

공룡인의 아지트에서 공격을 해오는 공룡들 중에는 방어력이 매우 높아 공격해도 효과를 보지 못한다. 이 때는 헤케란의 동굴에서와 마찬가지로 크로노의 선더마법으로 우선 일격을 가한 후에 공격하면 쓰러뜨릴 수 있다.

미혹의 숲에서 키노를 만났다.

우선 선더로 일격

발자국을 추적해 가자

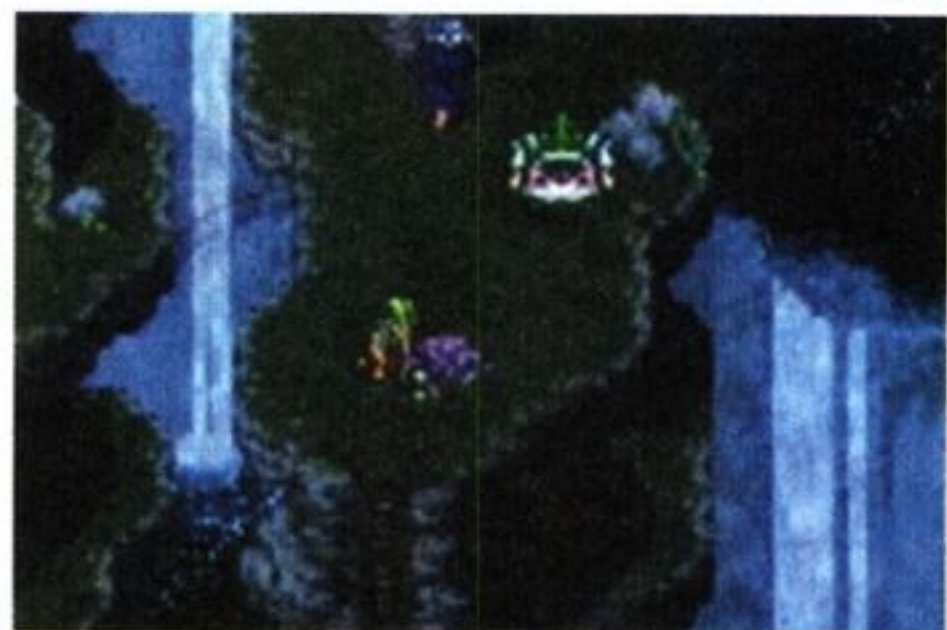
니즈벨의 반격

이 곳의 보스인 니즈벨 또한 우선 선더로 일격을 가한 뒤에 공격하면 큰 효과를 볼 수 있다. 한가지 주의할 점은 감전이 풀리면서 사용하는 방전이다. 이 기술은 위력도 강하고 전원을 공격하므로 공격당한 후에는 꼭 회복하자.

니즈벨을 크로노 일행이 쓰러뜨리자 아자라는 게이트 홀더를 던지고 도망을 간다. 게이트 홀더를 되찾은 크로노는 에이라와 이별을 하고 현대에 있는 보슈의 집으로 간다. 보슈는 도리스톤을 사용해서 그랜도리온을 수리해준다. 크로노는 원래의 모습을 되찾은 그랜도리온을 카에루에게 전해주기위해 개구리의 숲으로 떠난다.

그랜도리온을 수리하는 보슈와 크로노

결전!! 마왕

시간과 장소의 이동: 중세(개구리의 숲→마관동→마왕성)

카에루의 쓰라린 추억

크로노가 가져온 그랜도리온을 본 카에루은 과거의 쓰라린 기억을 되살리면서 크로노와 함께 마왕과 싸울 것을 다짐한다.

카에루가 그랜도리온의 힘으로 마관동의 입구를 연다. 크로노 일행은 마관동을 통해 마왕이 기다리고 있는 마왕성으로 향한다. 마관동을 들어가기 전에 번거롭지만 카에루를 데리고 스페키오에게 가보는 것이 좋다.

물의 힘을 얻은 카에루

마관동의 문을 연 카에루

마법으로 공격하는 것이 효과적

공략 포인트

마관동에서 나오는 몬스터들은 대부분 물리적 공격에 대한 방어력이 매우 뛰어나다. 마관동에서 싸울 때는 마법으로 승부하는 것이 유리하다.

드디어 마왕성에 도착한 크로노 일행은, 박쥐로 가득한 마왕성 안으로 들어간다. 마왕성 안에는 크로노의 어머니인 지나와 리네 왕비 등 낯이 익은 사람들이 돌아다니고 있다. 이 낯익은 사람들이 몬스터로 변신해서 크로노 일행을 습격 해온다. 졸개들을 쓰러뜨리면서 안으로 들어간 크로노 일행의 길을 막는 것은 마왕의 삼마기사인 마장군 비가네, 공마사 마요네, 외법검사 소이소이다.

드디어 마왕성

리네 왕비와 지나가…?

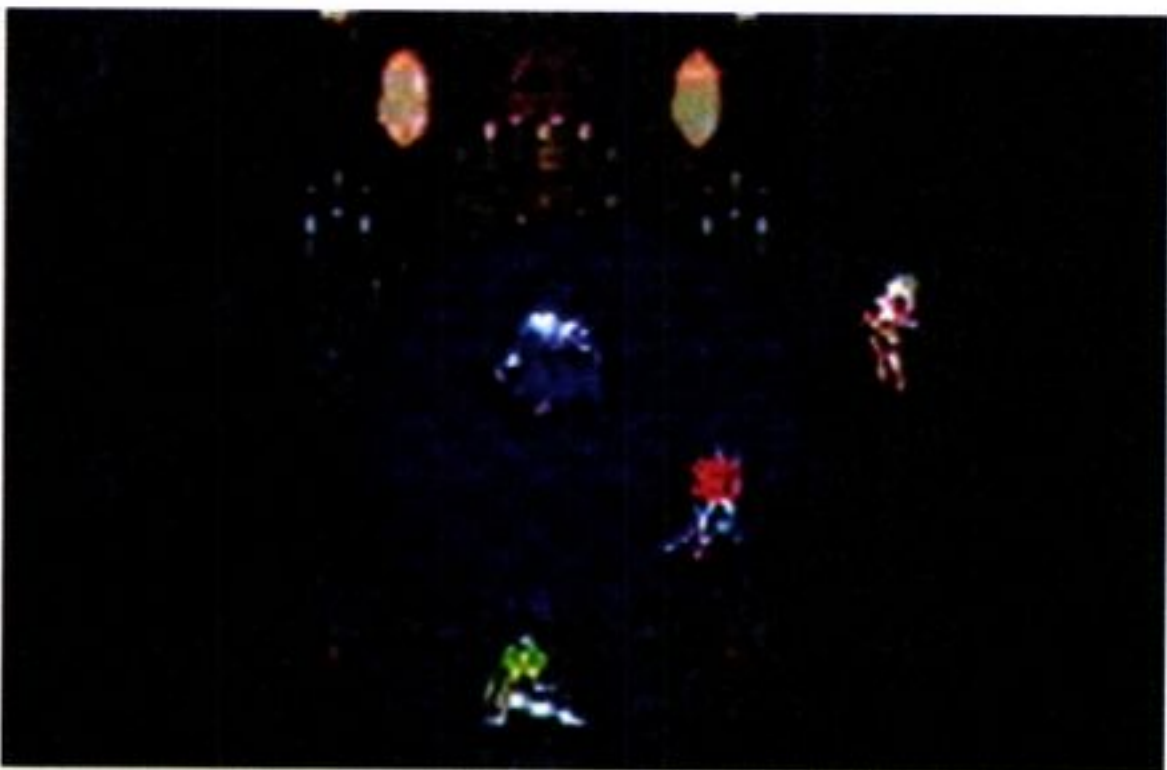
낫을 조심하도록

비가네와의 전투

공략 포인트

마왕은 마왕이라는 이름에 걸맞게 모든 종류의 마법을 사용한다. 특히 바리어 체인지를 할 때마다 그때 그때 알맞는 속성의 마법을 사용해야지만 타격을 줄 수 있다. 또 카에루의 그랜도리온 공격은 마왕의 방어력을 떨어뜨린다. 이전까지 만나지 못했던 강력한 적이다.

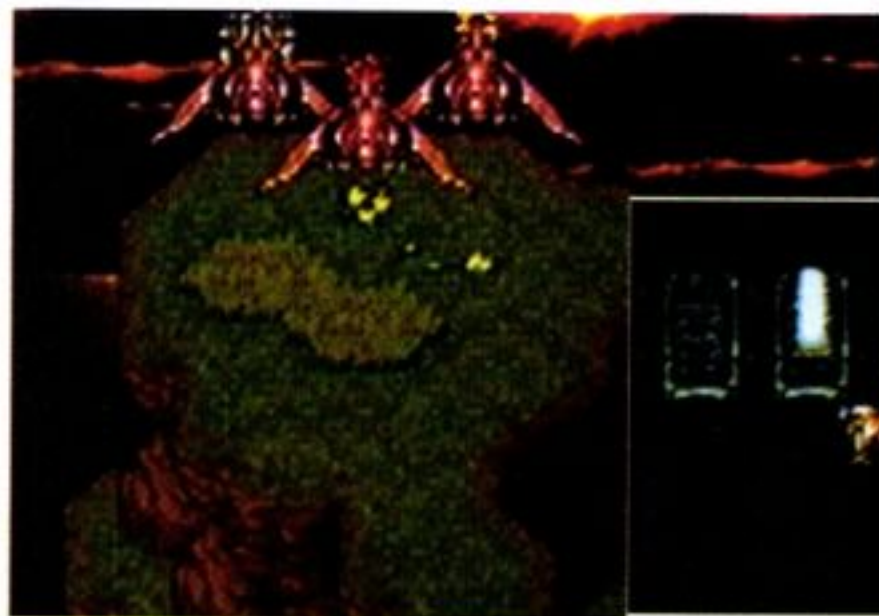
마왕과의 결전

결국 크로노 일행이 마왕을 쓰러뜨린다. 하지만 승리의 기쁨도 잠시, 갑작스럽게 열린 타임 게이트에 마왕과 크로노 일행이 빨려 들어간다.

앗!! 타임 게이트가…

공룡인들의 성 티란

시간과 장소의 이동 : 원시(이오카 마을→랄바 마을→프테란 산→티란성)

마을 사람들이 공룡인들에게 끌려 갔다는 말을 들은 에이라는 목숨을 걸고 마을 사람들을 구해내겠다고 하면서 마을 밖으로 나간다. 노인의 말로는 티란의 성으로 가기 위해서는 프테란 산에서 프테란을 타야 갈 수 있다고 한다. 에이라를 돕기 위해서 프테란 산에 들어온 크로노는 산의 정상에서 에이라를 만난다. 크로노는 에이라와 함께 프테란을 타고 공룡인의 본거지인 티란 성으로 향한다.

티란 성의 감옥에 잡혀 있는 사람들을 풀어주면서 성의 상층부로 올라간다. 결국 최상층에서 공룡인의 리더인 아자라와 만나게 된다. 아자라는 거대 공룡에 올라타 크로노 일행을 공격해온다.

프테란을 타고 티란성으로

이곳에는 워프존이 많이 있다

공략 포인트

티란 성에는 스위치가 굉장히 많이 있다. 이 스위치를 어떻게 누르느냐에 따라서 공룡들과 싸우지 않고 쉽게 진행할 수도 있고 그렇지 않을 수 있다. 공룡들 중에 방어력이 높은 것들은 이전처럼 감전을 시킨 후 공격을 하자.

아자라와 거대 공룡과의 전투에서는 먼저 아자라를 쓰러뜨려야 한다. 크로노와 에이라의 2인 협동기인 하야부사베기를 사용하는 것이 효과적이다. 아자라가 사라진 후에는 3인 협동기로 화끈하게 공격을 하자.

결국 아자라는 크로노 일행에게 쓰러지고 만다. 그때 우주에서 라보스가 지구로 떨어진다. 라보스는 티란 성에 낙하를 하는데, 이 위기에 키노가 나타나 크로노 일행을 구해준다. 간신히 라보스의 낙하장소에서 벗어난 크로노 일행은

아자라와의 결전!

워프존을 발견

라보스가 낙하한 곳, 티란 성터에 내려와 조사를 한다. 티란 성 터에서 타임 게이트를 발견한 크로노는 새로 발견한 타임 게이트로 들어간다.

고대 문명 시대

시간과 장소의 이동 : 고대 문명
(동굴 하늘의 길 고대 왕국 질)

고대 왕국 질에서 삼현자와 라보스의 힘을 흡수해서 만들어진 마신기에 대한 이야기도 들을 수 있다.

하늘로 올라가는 길

사라와 쟈키

크로노는 우연한 기회로 사라의 펜던트에 문이 반응하여 문이 열리는 장면을 목격한다. 마루에게 얻은 크로노의 펜던트도 마신기가 있는 곳에 있는 붉은 돌의 힘에 의해서 동일한 힘을 가지게 된다. 사라가 들어간 곳을 뒤쫓아 들어간 크로노 일행은 여왕 질의 명령을 받은 달톤이 부른 고렘의 공격으로 쓰러진다. 질의 왕성에 감금당한 크로노 일행은 사라의 도움으로 탈출을 하게 된다. 사라는 부유산에 있는 현자를 만나달라고 말한다. 크로노가 타임 게이트로 들어간 후 사라는 타임 게이트를 봉인한다.

펜던트로 문을 연다

또 다시 타임 게이트로 이동

발진! 실버드

시간과 장소의 이동: 원시(티란 성 터 →수수께끼의 산)
시간의 끝 미래(프로메테 돔 32호폐허→
지하 수도 감시자의 돔)

이것이 실버드

고대 문명의 시대에서 원시 시대로 시간 이동한 뒤 다시 돌아갈수 없게 된 크로노는 이전에 지나쳐온 불가사의한 힘에 봉인되어 있던 문을 우선 열기로 하고 시간의 끝을 지나 미래의 프로메테 돔으로 온다. 이 곳에서 지난번 지나왔던 32호 폐허와 지하 수도를 지나 최종 목적지인 감시자의 돔에 도착을 한다. 이 곳에서 봉인된 문을 열고 들어간 크로노는 라보스에 대한 많은 것들을 알게 된다. 마지막으로 얻은 것은 시간 여행을 자유롭게 할 수 있는 실버드이다. 크로노 일행은 이 실버드를 타고 다시 한번 고대 문명 시대로 날아간다.

이곳에 똑같은 문이…

다른 돔에도 문이 있다

부유산의 현자

시간과 장소의 이동: 고대 문명(작은 동굴 땅 민족의
→ 마을 부유산 땅 민족의 마을)

공략 포인트

부유대륙으로 들어가는 길에서 등장하는 몬스터들은 굉장히 강력하다. 특히, 마지막으로 상대하게 되는 녀석들은 굉장히 힘들다. 중앙에 있는 녀석이 HP를 회복시키지만 신경 쓰지 말고 공격용인 나머지 두 몬스터를 한 놈씩 집중 공격하자. 이 녀석들은 전체 공격 기술은 없지만 일격의 위력이 엄청나게 강력하다.

공략 포인트

엄청난 덩치가 위압감을 주는 기가 가이아. 덩치만큼이나 강력한 녀석이다. 공격력이 굉장히 강해서 잘못하면 단 두번의 공격에 쓰러질 수도 있으니, 항상 HP회복에 신경을 쓰자. 공격은 우선 선더가나 아이스가,화이어가 등의 전체 공격마법으로 양팔을 먼저 부셔야한다. 양팔이 부서진 다음에는 머리를 3인 협동 기술과 같은 위력적인 공격으로 단번에 쓰러뜨려야한다.

쇠사슬을 타고 이동한다

이 녀석이 경험치 덩어리

나왔다, 기가 가이아!

달톤이 사라를 데려간다

기가 가이아를 쓰러뜨린 후에 나타난 현자는 놀랍게도 보슈. 보슈는 여왕 질을 도와 질 왕국을 이끌던 세명의 현자 중 한 명이었던 것이다. 보슈가 봉인에서 풀리자 부유산은 땅 민족의 마을이 있는 곳으로 추락한다. 땅 민족의 마을로 내려온 보슈와 크로노 일행에게 사라와 쟈키가 찾아온다. 사라는 어머니인 질의 무서운 야망을 막아달라고 부탁을 한다. 이때 달톤이 나타나 사라를 반강제로 데리고 간다. 이런 상황에서 크로노가 질 여왕의 야망을 막겠다고 이야기하자 보슈는 마신병과 동일한 재료로 만들어졌다는 검을 주면서 이 검으로 마신를 잠재워 달라고 말한다.

라보스가 잠들어 있다는 해저 신전으로 가는 방법을 모르는 크로노는 우선 질 왕국의 왕성으로 간다.

해저 신전

시간과 장소의 흐름 : 고대 문명
(질 왕국의 성 → 해저 신전)

공략 포인트

달톤이 사용하는 철구라는 이름의 기술은 HP를 반으로 줄여버린다. 하지만 이 기술 때문에 죽는 일은 절대로 없으니 걱정하지 말자. 그래도 의외의 기술을 사용하면 위험하니까 어느 정도는 HP를 회복해 놓는 것이 안전하다. 3인 협동 기술로 공격하면 큰 효과를 볼 수 있다.

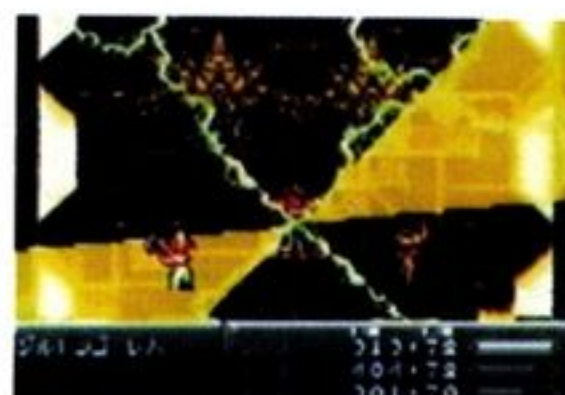
달톤과의 대결

해저 신전

이 스위치를 누르면 길이 생긴다

잘만 피하면 싸우지 않고 지나

고렘과 싸울 때는 마법으로

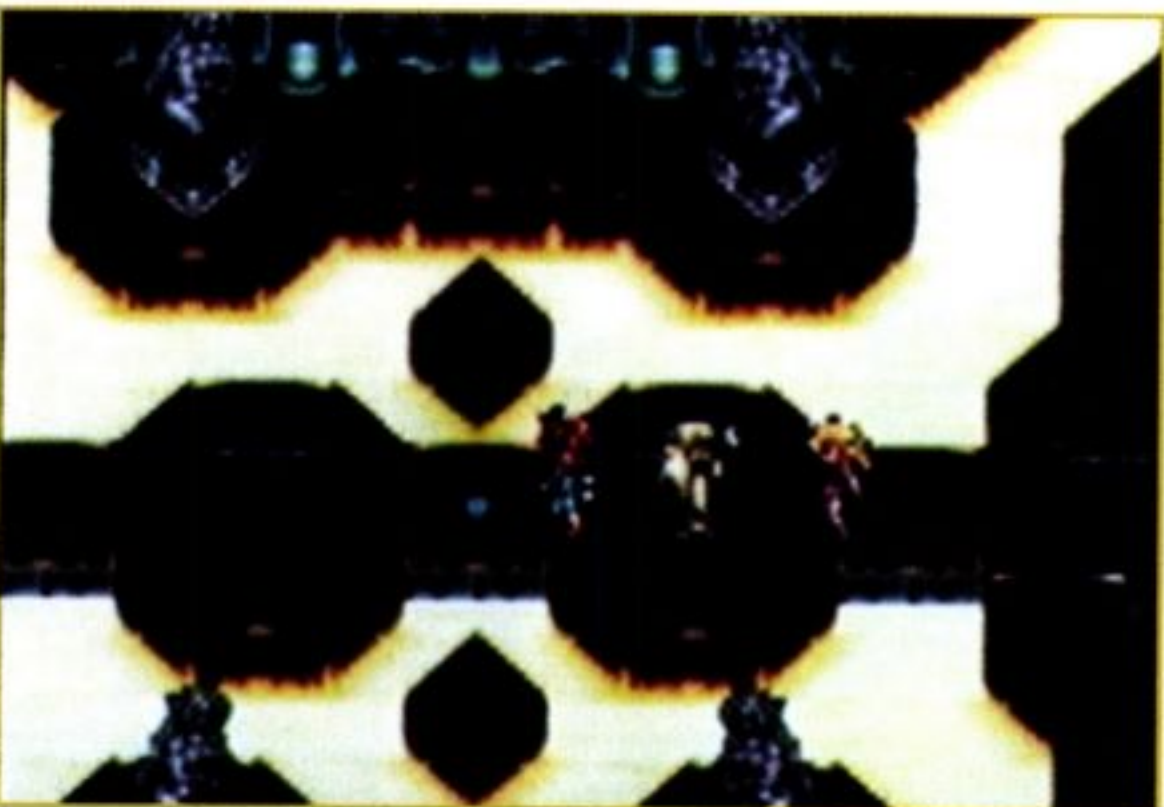
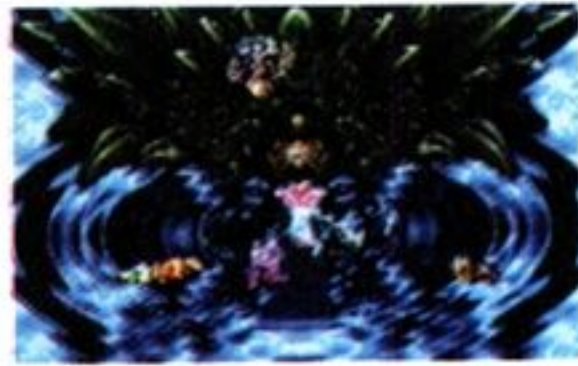
크로노에게 진 달톤은 다음에 보자고 하면서 해저 신전으로 공간 이동을 한다. 그 뒤를 쫓아 크로노 일행도 해저 신전으로 간다. 크로노와 그의 동료들은 마신기의 작동을 막기 위해 해저 신전의 최하층으로 내려간다. 질 메이지가 이끄는 마법 생명체들과 오맨 등의 전사들을 물리치고 내려온 최하층에서 기다리고 있는 것은 달톤이 불러낸 두 마리의 고렘.

공략 포인트

달톤이 불러낸 두마리의 고렘, 고렘 시스터즈와의 전투에서는 절대로 물리 공격을 해서는 않된다. 오로지 마법만으로 공격을 해야한다. 그 이유는 마법 공격쪽이 반격의 위력이 훨씬 약하기 때문이다. 선더가 보다는 샤이닝을 사용하는 것이 빨리 끝낼 수 있다.

마신기

자신이 불러낸 두 고렘이 쓰러지자 달톤이 공격하려고 하지만, 분위기가 심상치 않음을 느낀 달톤은 해저 신전에서 탈출한다. 달톤이 탈출한 후에 크로노가 마신기의 작동을 막아내지만 라보스가 나타나 크로노 일행을 전멸시킨다. 잠시뒤 나타난 예언자가 망토를 벗는데, 그 모습은… 마왕!!

마왕은 라보스를 막으려고 하지만 오히려 당하고 만다. 질 여왕은 라보스님의 힘을 얻었다며 좋아한다. 라보스의 힘에 미쳐버린 질 여왕은 사라까지 죽이려고 한다. 이때 크로노가 주인공답게 몸을 날려 모두를 살리고 자신은 소멸한다. 사라도 자신이 가진 마지막 힘으로 마왕 등을 탈출시키고 자신은 해저 신전에 남는다.

해저 신전의 이상 변화 때문에 밖에서도 난리가 난다. 하늘에 떠 있던 질 왕국은 땅에 떨어지고 지상의 대부분의 대지는 바닷 속에 가라 앉는다.

예언자가 마왕이었다니…

크로노의 희생

왕국 질에도 충격이 왔다

초거대 비행선 흑조호

시간과 장소의 이동: 고대 문명(초가집→광장→흑조호)

마루가 정신을 차려보니 한 오두막의 안이다. 노인이 들어오자 마루는 크로노는 어디에 있냐고 물어보지만 노인은 크로노는 보지 못했다고 말한다. 역시 크로노는…. 마음을 진정시킨 마루는 대혼란의 생존자들이 모여있는 광장으로 나간다.

생존자들과 이야기를 하고 있는데 난데없이 달톤과 그 부하들이 나타난다. 달톤은 자신이 새로운 왕이라고 말한다.

달톤에게 대항하려던 마루 일행은 달톤의 속임수에 속아서 잡히고만다.

깨어나서 주위를 살펴본 결과 흑조호에 타고 있다는 사실을 알게 된 마루 일행. 달톤에게 빼앗긴 아이템들을 다시 찾아내서 달톤의 부하들을 싹쓸이 해버린다.

신왕 달톤의 등장

역시 크로노는…

공략 포인트

기본적인 장비가 없기 때문에 병사들에게 발각 당하면 당장 감금당한다. 먼저 환풍구로 돌아다니면서 보초가 졸고 있는 사이에 장비를 찾아내야 한다. 각자의 장비들을 되찾은 후에는 마음 놓고 함내를 돌아다녀도 된다.

하늘이잖아!!

환풍구로 기내를 엿볼 수 있다

먼저 하나

이젠 싸워서 쟁취한다

기체 내부를 돌아다니다가 날개 부분으로 나온 마루 일행은, 갑자기 나타난 마스터 고램과 싸우게 된다. 기습을 한 마스터 고램을 쓰러뜨린 마루 일행은 날개를 달아서 하늘을 날고 있는 시버드를 발견한다. 탑승자는 달톤. 달톤과의 전투는 달톤이 멍청한 덕분에 간단히 끝나버린다.

시버드를 되찾은 마루 일행은 멋진 조종으로 흑조호를 파괴시키고 육지에 착륙을 한다.

공략 포인트

마스터 고램은 위력적인 3인 협동기를 사용하면 간단히 이길 수 있다. 달톤도 잠시 지나가는 정도로 간단히 이길 수 있다.

마스터 고램

멍청한 달톤

시간의 알 크로노 트리거

시간과 장소의 이동: 고대 문명(북쪽 언덕) → 시간의 끝 → 현재(리네 광장 → 크로노의 집) → 미래(감시자의 돔 → 죽음의 산)

마왕이다!!

떠오른 검은 꿈

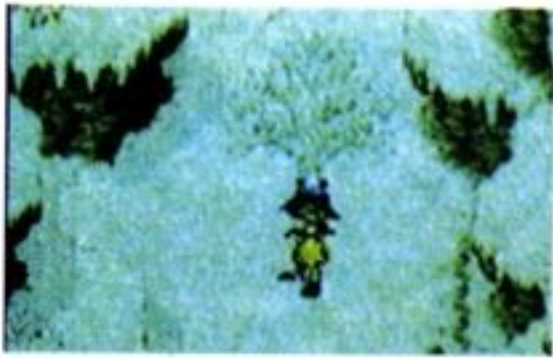
현자 핫슈가 크로노를 살리는 방법을 알려준다

먼저 크로노 인형을 구한다

다시 육지로 돌아온 마루 일행은 북쪽의 언덕으로 향한다. 이 언덕에서 펜던트를 찾아낸다. 그리고 마왕이 나타난다. 마왕은 예전에 있었던 일들을 이야기 해준다. 마왕의 진짜 이름은 쟈키, 질 여왕의 아들이었다. 마왕을 새로운 동료로 들어오고 함께 시간의 끝으로 가기 위해 실버드를 이륙시키자 바다에서 검은 꿈이 떠오른다. 이를 무시하고 시간의 끝으로 날아간다.

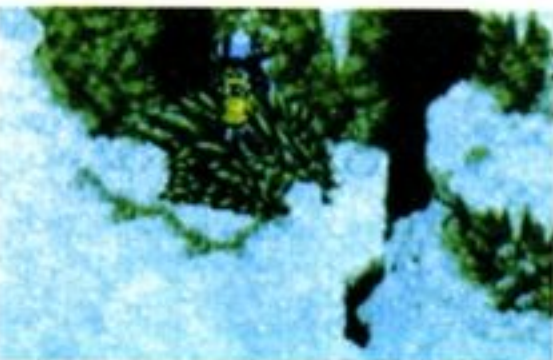
시간의 끝에 있는 노인의 본명은 삼현자 중 일인인 핫슈. 그는 죽어버린 크로노를 다시 살리는 방법을 실버드를 만든 캇슈가 알고 있다면서 시간의 알을 선물한다. 핫슈의 말에 희망을 가지게된 마루 일행은 실버드를 타고 감시자의 돔으로 떠난다.

바람이 불면 나무뒤로 숨자

나왔다 자코 라보스

감시자의 돔에서 크로노 일행을 맞이한 것은 이미 죽은 캇슈의 기억이 입력되어 있는 로보트. 이 로보트의 말로는 죽음의 산은 죽은 사람을 되살릴 수 있는 힘이 있다고 한다. 그러기 위해서는 기본적으로 실물과 동일한 인형이 필요하다고 알려준다. 이전의 축제에서 선물로 크로노의 실물 크기의 인형주던 것이 생각난 마루는 실버드를 타고 현대의 리네 광장으로 떠난다.

게임에서 이기거나 지더라도 벌금을 내면 인형은 크로노의 집으로 배달된다. 크로노의 집 들려서 인형을 가지고 미래의 감시자의 돔으로 간다. 인형을 가지고 가면 로보트는 죽음의 산에서 도움을 주는 프로그램을 작동시킨다. 죽음의 산 입구에서 프로그램의 도움으로 바람을 피해 산에 들어온다. 길을 막는 자코 라보스들과 랜서들을 물리치고 산의 정상에 도착을 한다.

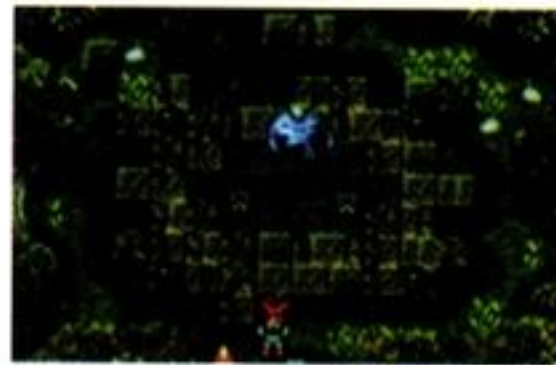
자코 라보스의 껍데기를 이용하자

공략 포인트

죽음의 산 입구에서는 바람에 휩싸이면 밖으로 밀려난다. 하지만 이전에 작동된 프로그램의 도움으로 바람이 불 때는 나무의 뒤로 숨는 식으로 산에 오를 수가 있다. 산에 오르면서 3번 상대 하게 되는 자코 라보스와의 전투에서는 절대로 모체를 공격해서는 않된다. 만약 모체를 공격한다면 졸지에 전멸을 당하게 된다. 꼭 머리만을 공격해서 쓰러뜨려야 한다.

죽음의 산 정상에 오르자 시간의 알이 깨어지고 월식이 시작된다. 그 결과 마루 일행은 타임 프리즈로 크로노가 소멸되기 직전으로 간다. 이 때 미리 준비한 인형과 크로노를 바꿔치기한다. 본래의 시간으로 돌아온 크로노는 다시 살아난 것이다. 크로노를 되살린 일행은 핫슈에게 조언을 듣기 위해서 시간의 끝으로 떠난다.

크로노가 살아났다

마왕의 흔적

시간과 장소의 이동: 시간의 끝 → 중세(비가네의 영토)

투구와 검 중 하나를 고르자

마요네와의 재대결

이곳이 비가네의 영토

소이소와의 재대결

핫슈가 알려준 시간의 흐름을 바꾸는 힘중 하나는 마왕의 흔적을 없애는 것이다. 진짜 마왕이 사라진 지금 현대에서는 비가네가 마왕이 되어 인간들과 다투고 있다. 비가네의 영토로 들어간 크로노 일행은 이전에 싸운 적이 있는 공마사 마요네와 외법 검사 소이소와 재대결하게 된다.

다음으로 예전에 삼마기사로 불리웠던 삼인과 동시에 싸우게 된다. 소이소와 마요네가 쓰러지면 예전과 같은 방법으로 비가네와 싸우게 된다. 하지만 고양이 한마리가 스위치를 눌러 비가네는 실종된다. 그 후에 잠깐 현대의 메디나 마을에 들려보니까 마왕이라는 존재는 사라지고 인간과 마족은 평화롭게 공존하고 있다.

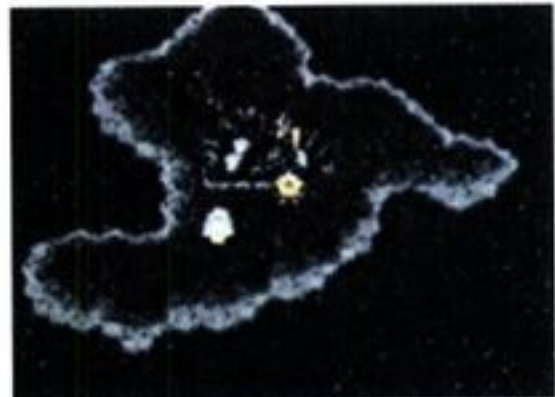
비가네의 개그

삼마기사와의 전투

이렇게해서 비가네도 끝

로보트들의 나라

시간과 장소의 이동: 미래(제노사이드 돔)

미래의 한 외딴 섬에 위치한 제노사이드 돔. 크로노는 핫슈의 말을 듣고 이곳에 들어오게 된다.

이곳이 제노사이드 돔

로보가 문을 열 수 있다

돔을 조사해본 결과, 이곳은 사람을 하나의 에너지화 시키는 공장이었다. 그 에너지를 이용, 로보트들의 나라를 만드는 것이 이곳의 목표였다. 놀라운 사실은 로보도 그 계획으로 만들어진 로보트들 중 하나였다. 하지만 로보는 용감하게 인간의 편에 서서 싸운다. 로보를 회유시키려던 마더 컴퓨터를 파괴시키면 로보는 최강의 무기를 얻게 된다.

스위치를 조정하자

로보의 몸을 이용한 전력 공급

공략 포인트

제노사이드 돔에서는 로보를 선두로 세워야지만 문을 열 수 있다. 로보의 몸을 매개체로 자동문에 전력을 공급해서 문을 연다. 이곳의 보스인 마더 컴퓨터와 싸울 때는 뒤쪽에 있는 세개의 컴퓨터 화면 중 하나만을 남겨 놓고 공격을 해야한다. 만약에 셋다 부수면 절대로 이길 수 없을 것이다.

아트로포스와의 만남

이렇게 해야 지나갈 수가 있다

마더 컴퓨터와의 전투

숲을 지키려는 여인의 꿈

시간과 장소의 이동: 중세(피오나의 집 → 모래 구멍 → 피오나의 집) → 현대(피오나의 신전)

숲이 지하의 몬스터로 인해서 사막으로 변해가는 것을 걱정하는 피오나. 크로노는 사막의 한가운데 생겨난 구멍을 통해 땅속으로 들어간다. 지하의 몬스터들의 활발한 활동으로 숲이 빠른 속도로 사막화되고 있는 것이다. 크로노는 숲을 점점 사막으로 만드는 이 몬스터들을 모두 쓰러뜨려 사막화를 막는다.

공략 포인트

모래 속에서 등장하는 몬스터들은 모두 모래 괴물들이기 때문에 물 마법을 사용하면 모래가 물을 흡수해서 방어력이 떨어진다. 이곳의 보스도 마법 공격으로는 타격을 줄 수 없지만 먼저 워터로 방어력을 떨어뜨린 후에 물리 공격을 가하자. 워터 마법으로 약해진 방어력은 금방 회복되므로 지속적으로 워터 마법과 물리 공격을 병행해야 한다.

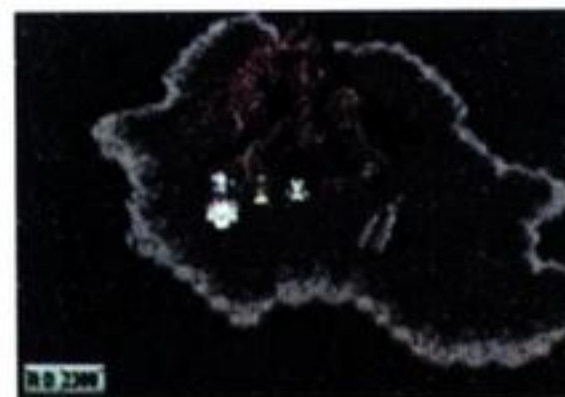
이곳의 몬스터들은 워터 마법에 약하다

이 녀석이 보스

전설의 태양석

시간과 장소의 이동: 미래(태양의 신전)→원시(빛의 사당)→현대(빛의 사당→파레포레 마을→상점)→중세(파레포레 마을→촌장집)→현대(파레포레 마을→촌장집→빛의 사당) 현대(빛의 사당→루카의 집)

공략 포인트

선오브선은 마법 공격을 흡수하고 본체는 어떤 방법으로도 타격을 줄 수 없다. 방법은 단 한가지, 주위 5개의 불 중 하나가 선오브선의 약점이다. 이 약점을 알아내서 집중 공격을 하면 지속적으로 타격을 줄 수 있다. 만약 약점이 아닌 불을 때리면 반격을 당하게 되니 주의하자.

이곳이 태양 신전

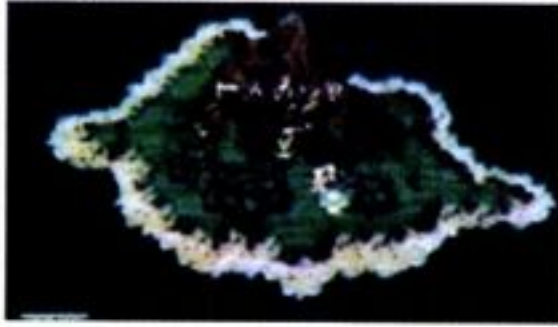
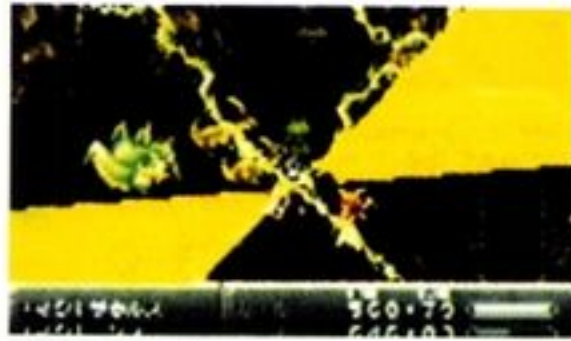
태양석을 지키는 선오브선

이곳이 빛의 사당

특이해 보이는 집

태양의 신전에서 얻은 암흑석을 원시 시대의 빛의 사당에 놓고 미래에서 찾으려고 보니 보이지를 않는다. 조사결과 현대의 시대에서 사라진 것으로 밝혀진다. 태양석이 있는 곳은 다른 집과 달리 빛이 나고 있는데 그 집은 파레포레 마을의 촌장집이다. 돈밖에 모르는 사람으로 유명하다. 크로노가 마을의 상점에서 고기를 사다가 중세의 촌장집에 가져다 주면 촌장 부인은 앞으로 아이들이 태어나면 이렇게 착한 사람처럼 살라고 가르치며 키우겠다고 말한다. 그리고 현대로 돌아와 보면 촌장은 엄청나게 착한 사람으로 변해서 순순히 태양석을 돌려준다. 태양석을 되찾은 크로노는 다시 빛의 사당에다 가져다 놓는다. 그리고 미래로 다시 가서 찾으면 완벽한 태양석을 얻게 된다. 루카는 태양석의 에너지를 이용, 최강의 총을 만들어낸다.

무지개 색 조개

시간과 장소의 이동: 중세(초라스 마을)→현대(토마의 묘)→중세(거인의 손톱→가르디아성)

여기가 거인의 손톱

선더가 작열!!

크로노는 중세의 초라스 마을 술집에서 이전에 만난 적이 있는 모험가 토마를 만난다. 토마는 크로노에게 나중에 자신의 묘지에 뿌려달라면서 술을 준다. 이 술을 현대의 초라스 마을 북쪽에 있는 토마의 묘지에 뿌려주자. 토마의 유령이 나타나 과거 자신이 찾던 무지개 색 조개가 있는 곳을 가르쳐준다. 다시 중세로 돌아와 토마가 알려준 거인의 손톱이라는 동굴로 들어간다.

동굴의 내부로 들어온 크로노는 거인의 손톱이라는 곳이 원시 시대에 온적이 있는 티란 성이라는 것을 알고는 놀란다. 예전에 왔을 때는 함정이었던 곳을 이용해서 최하층으로 내려온 크로노는 거대한 공룡과 싸우게 되지만 이전의 경험을 살려서 쉽게 물리친다. 공룡의 뒤쪽에 숨겨져 있던 무지개 색 조개를 찾지만 너무나 무거워 옮길 수가 없다. 그래서 이 사정을 가르디아 왕에게 이야기하자 가르디아 왕은 기사단장을 보내 조개를 가져오게하고 그 조개를 왕국의 보물 창고에 보관하겠다고 말한다.

중세 기사의 명예

시간과 장소의 이동 : 중세(홍가→초라스 마을)→현대(초라스 마을) 중세(초라스마을 →홍가)

마을 사람들의 말로는 홍가에서는 매일 이상한 소리가 난다고 한다.

사이라스의 영혼

그 소리를 조사할겸 들어가 보니 스켈리톤들이 크로노 일행을 공격해온다. 몬스터들을 쓰러뜨리지만 바닥이 부서져 있어서 더이상 안으로 들어갈 수가 없다. 초라스 마을로 돌아와 알아보니 기술자가 도구를 잃어버려서 술로 매일을 보낸다고 한다.

현대의 초라스 마을로 와본 크로노는 중세와는 반대로 도구는 있는데 술만 먹는 기술자를 발견한다. 현대의 기술자에게서 도구를 얻어다 중세의 기술자에게 전해주자 다시 영업을 시작한다. 이 기술자에게 부탁을 해서 바닥을 고치는 것과 몬스터를 퇴치하는 것을 몇번 반복하자 부서진 바닥이 모두 수리 되었다.

이곳 지하에 카에루의 옛 친구인 사이사스의 묘가 있다. 묘에 나타난 사이라스의 유령은 카에루에게 인사말만 남긴 채 승천(?)한다. 그후 다시 그랜과 리온으로 갈라진 검을 다시 한번 합체를 하면서 더욱 강해진다. 한마디로 파워 업!!

가르디아 왕국의 위기

시간과 장소의 이동 : 현재(가르디아 성→재판소→왕실 보물 창고→재판소)

이것이 무지개 색 조개

진짜 대신은 상자에 갇혀 있었다

잠시 마루의 집인 가르디아 성에 들린 크로노 일행은 마루의 어머니가 죽었다는 소식을 듣는다. 그런데 이상한 것은 가르디아 왕이 있는 곳을 찾아 성을 돌아다녀보니 재판을 받고 있었다. 죄목은 선대의 왕이 무지개 색 조개는 백성들의 것인데 사리사욕을 위해서 상인에게 팔았다는 것이다. 재판이 왕에게 불리하게 전개되자 마루는 팔지 않았다는 증거를 찾으려 보물 창고에 들어갔는데 이상하게도 몬스터들이 공격을 해온다.

결국 증거를 가지고 극적인 순간에 나타난 마루 덕분에 재판은 역전된다. 하지만 끝난 것은 아니었다. 대신은 야크라 13세로 변신하여 마루 일행을 공격해온다.

하지만 마루 일행에게 단번에 깨지고만다. 마루는 야크라 13세를 쓰러뜨린 후 발견한 열쇠로 상자 속에 갇혀 있던 진짜 대신을 구해준다.

그리고 보슈가 태양석과 무지개 색 조개로 만든 최강의 방어구 프리즘 시리즈와 크로노가 사용하는 최강의 검 무지개 등을 선물 받는다.

보슈가 무기와 방어구를 만들어준다

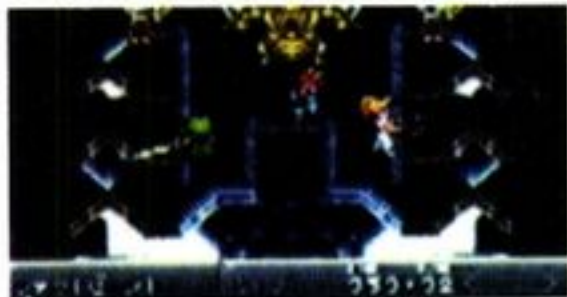
검은 꿈

시간과 장소의 이동: 검은 꿈

공략 포인트

첫번째로 상대하는 메가 뮤턴트는 상체와 하체를 동시에 죽이는 것이 유리하다. 그렇기 위해서는 크로노의 샤이닝이나 루카의 후레아와 같은 마법으로 연속적인 전체 공격을 해줘야한다.

이 녀석에게는 되도록이면 마법을 쓰지 말자

계속해서 이어지는 강력한 몬스터들을 뚫고 검은 꿈의 깊숙히까지 들어온 크로노 일행을 보스급 캐릭터들이 연속적으로 습격해온다.

공략 포인트

메가 뮤턴트2. 이 캐릭터는 절대로 하체를 공격해서는 안된다. 만약 하체를 공격하면 에너지 쉐이드라는 기술로 반격해서 HP를 1남겨 놓게 된다. 또 상체를 공격할 때도 오로지 3인 협동기만 효과를 볼 수 있다. 기술도 파이널 킥과 같이 한곳만 타격을 주는 기술로 공격을 해야한다.

자코 라보스는 예전에 죽음의 산에서 만난 것들과 비슷한 종류. 다른 점이 있다면 공격방법이 조금 다른 것뿐이다.

드디어 검은 꿈의 중심부에 도착했다. 질 여왕은 유리 캡슐 안의 것들이 크로노와 동료들의 미래의 모습이라고 말한다. 드디어 여왕 질과의 전투다!! 여왕 질을 이긴 후에도 방심은 금물. 곧바로 마신기와의 전투가 기다리고 있다.

공략 포인트

질은 전투 개시부터 HP를 1만 남게 하는 마법을 사용한다. 이 마법에 눌리지 말고 신속하게 HP를 회복한 후에 공격하자. 역시 3인 협동기술이 위력적이다.

마신기는 생각보다 약한편이다. HP 회복을 충실히 해주면 그렇게 어렵지는 않은 상대이다. 역시 이전에 얻어맞은 검의 충격이 큰 모양이다.

여왕 질과의 전투

마신기까지는 예고편에 지나지 않았다. 여왕 질이 엄청난 모습으로 나타나 자신의 진정한 힘을 보여 주겠다면서

공략 포인트

이번에 싸우게 되는 질이 검은 꿈의 진정한 보스라고 말할 수 있다. 공격하는 곳은 머리와 양손이 있는데 양손은 신경 쓰지 말고 머리만을 집중공격하자. 역시 3인 협동기가 큰위력을 발휘한다.

여왕님의 풀 파워

라스트 배틀

시간과 장소의 이동 : ???

여왕 질이 쓰러지면서 검은 꿈도 바다로 가라 앉는다. 그와 동시에 라보스도 긴 잠에서 깨어나 크로노 일행을 공격해온다.

공략 포인트

라보스는 모두 3단계로 싸우게 된다.

1단계

일종의 번데기라고 생각된다. 지금까지 등장했던 역대 보스들의 공격패턴을 모두 사용한다. 예전의 기억들을 되새기면서 전투를 하는 것이 좋을 것이다.

생긴만큼 강력하다!!

2단계

이것이 진짜라고 생각이 될 정도로 험악하게 생긴 모습이다. 우선 양팔을 파괴시킨 후에 머리 부분을 공격해야 한다.

양 팔은 재생되지 않으니 걱정하지 않아도 된다.

3단계

생긴 것과는 반대로 엄청나게 강하다. 그리고 끈질기다. 2개의 비트를 데리고 나오는데 왼쪽 비트는 마법을 흡수하고 물리 공격에 약하다. 우측 비트는 물리 공격에는 강하지만 마법 공격에 약하다. 되도록이면 본체와 비트 2개를 동시에 해치워야한다. 본체나 2개의 비트 중 어느 한쪽이 살아 있다면 나머지가 전부 살아난다.

생긴 것과는 반대로 엄청나게 강력하다

에필로그

라보스가 사라지므로해서 타임 게이트의 힘은 약해졌기 때문에 어쩔 수 없이 동료들은 자신의 시대로 돌아간다. 마지막으로 로보가 떠난 후에 크로노의 어머니인 지나가 고양이를 잡으려다가 타임 게이트로 들어가자 타임 게이트가 닫혀 버린다. 크로노는 어머니 지나를 찾기 위해 마루, 루카와 함께 다시 시간 여행을 떠난다.

천년제의 빅 하일라이트!!

'끝' 이다!!

전 게임 음성지원 "여신이야기" CD,
절찬리 판매중!!
풍운천하
FIGHT
과거 삼국시대의 영웅호걸들이 천하를 제패한후 우리들
은 컴퓨터를 이용하여 삼국의 열광속으로 빠져 들었다.
호기심 많은 옥황상제는 과연 누가 삼국의 제일 장수인
지 궁금하여 조조, 유비, 허저 세사람에게 무술시합을
시키려 했으나 신청자가 너무 많아 결국 10명의 용장들
이 서로의 명예를 걸고 대결을 벌이게 된다.
TEL: (02)871-0813 FAX: (02)871-0814 BBS: (02)871-0815
지관
유한회사 지관